

Segunda Época-Número 2
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.
HOBBY PRESS
Los fichajes de la temporada:
ASPAR-DINAMIC
BUTRAGUEÑO-TOPO
MAGNETRON
Mapas y Pokes
Regalamos
MIL juegos
para tu ordenador
y este fabuloso
equipo de video
Espectacular regreso de un mito:
MAD MIX GAME
el "comecocos"
(TV+VIDEO+CÁMARA 8mm.)



E DEL AÑO (CRASH)

E DEL AÑO (ZZAP)

E DEL AÑO (YOUR SINCLAIR)

E DEL AÑO (SINCLAIR USER)

PLATOON

TARGET RENEGADE

COMBAT SCHOOL

NANIMIDAD !!



Año IV. Segunda Época - N.º 2 - Julio 1988. 175 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S. A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández

Redacción
Pedro Pérez
José Emilio Barbero
Ángel Andrés

Diseño
Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
Mar Lumbreras

Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José J. García Quesada
David Rodríguez

Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre

Director de Administración
José Ángel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumbreras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Altamira

Fotocomposición
Novocomp, S. A.

Fotomecánica
Ibérico

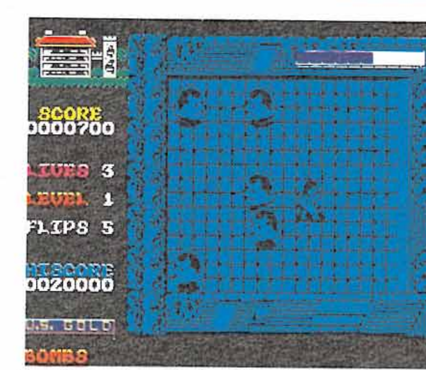
Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

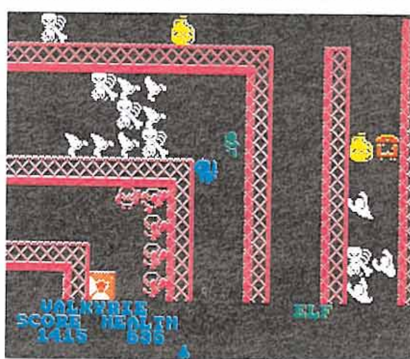
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



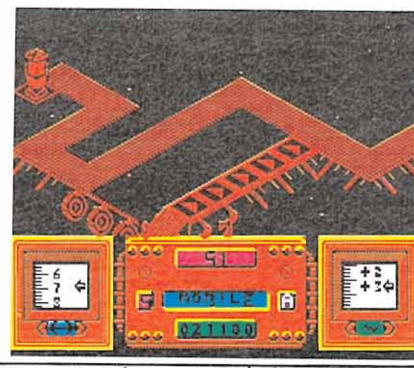
Solicitado control O.J.D.



Desolator, la culminación de U. S. Gold.



Gauntlet, todo un creador de estilo.



Magnetron, la aventura de Steve Turner.



Mortadelo y Filemón en busca del profesor Bacterio.

Hola amigos, aquí estamos como cada mes, acudiendo puntualmente a nuestra cita, con renovados ánimos y dispuestos a presentaros el contenido de este número con más ilusión que nunca. Muchos de vosotros os estaréis preguntando a qué se debe esta euforia colectiva y la verdad es que como toda gran incógnita, tiene una respuesta muy simple. No, no son las vacaciones, ni siquiera que, por fin, hayan terminado los exámenes, las únicas razones de peso —aunque para ser sinceros éstas cuentan, por lo menos, un poquito—, es que no podéis imaginaros lo que se siente cuando recibes una auténtica avalancha de cartas y en ellas lees que el cambio ha sido para mejor, que el formato gigante es mucho más «molón» o que las nuevas secciones eran lo que le faltaba a MICROMANÍA y todos esos piropos que te suben como nada la moral. Desde aquí queremos agradeceros vuestras cartas y llamadas de aliento y animaros a que nos digáis qué es lo que echáis en falta y qué no os gusta, porque vuestras opiniones siempre se tendrán en cuenta. Pero, vamos a dejarnos de sentimentalismos y vamos a lo que vamos, a presentaros las secciones de este mes. Para ir calentando motores, qué mejor que la presentación de los programas más espectaculares de la temporada, Aspar y Butragueño, los fichajes de Dinamic y Topo, respectivamente, que prometen revolucionar el mundo de los simuladores deportivos. También mapas y cargadores de Hundra y Mad Mix Game, dos superproducciones españolas. Junto a ellos y reclamando el lugar que les corresponde, los grandes lanzamientos del software internacional. Desvelamos todos y cada uno de los secretos de Karnov, Magnetron, Cybernoid, Gutz y Mortadelo y Filemón. Además de someter al juicio de nuestros expertos todas las novedades del panorama informático.
Continúa este mes de nuestro concurso «Los Micromaniáticos del espacio», en el que tendréis que averiguar la personalidad del habitante del planeta Plantaqua y si además queréis visitar el PCW Show y pasar un fin de semana en Londres, no teneís más que participar en el concurso Ocean, que incluimos en este número. Pero no se quedan aquí las novedades de este mes, también podéis animar a Charlie Chaplin, con un sencillo y original sistema de cartas que encontraréis en la página 35.
También, como siempre, las secciones habituales: Entrevista, Arcade machine y Panorama audiovisión.
Sólo nos queda recordaros que en agosto estaremos también en los quioscos con nuevas sorpresas. Hasta la vista.

La Redacción





y consigue este fabuloso equipo de vídeo. Además, si averiguas qué personalidad tienen los alienígenas que presentamos cada mes, podrás tomar parte en otro sorteo del que serán escogidos 1.000 ganadores, que recibirán un juego de ordenador elegido por ellos mismos.







El imperio y Domark contraatacan

La compañía inglesa Domark quien, como sabéis, se hizo con los derechos para trasladar desde la gran pantalla a las más pequeñas de nuestros ordenadores las tres partes de la saga Star Wars —o La guerra de las galaxias, como prefiráis—, acaba de presentar la segunda parte de la trilogía: **Empire strikes back,** el imperio contraataca.



El juego, de nuevo conversión de la máquina de videojuegos con el mismo nombre creada por Atari, se desarrolla a través de tres niveles distintos; en los dos primeros interpretaremos el papel de Luke Skywalker pilotando su vehículo «snowspeeder» a través de diversos escenarios plagados por los más diversos y poco amistosos seres; en la última fase cambiaremos de escenario y de personaje, esta vez seremos Han Solo y nuestra misión consistirá en escapar a través de un peligroso campo de turbulencias cuidando de no chocar con los asteroides que pululan por la zona.

Empire strikes back se encontrará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga.

Coches locos

Tras el exitoso paso por nuestras pantallas del superconocido Out Run, una nueva conversión de máquina de videojuegos automovilística nos visita: **Crazy Cars,** el más loco simulador de coches de competición.

Realizado por la desconocida compañía Titus, el programa cuenta con algunos detalles novedosos como la incorporación de algunas rampas donde nuestros coches harán toda una exhibición de su destreza en el salto.

Prepararos para el desfile de Porsches, Ferraris, BMW....

Un fantástico programa de lucha

Street Fighter, lo nuevo de GO!, viene dispuesto a desbancar de sus puestos a los más legendarios programas de lucha como Exploding Fist o Renegade.

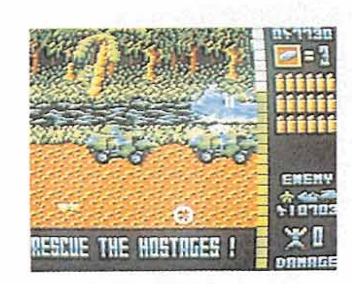
En principio pensaréis que lo tiene bastante difícil, pero cuando veáis sus fantásticos gráficos, tanto los del escenario como los de los personajes, y contempléis sus sorprendentes secuencias de movimiento cambiaréis sin duda de opinión.

El juego, conversión de una máquina de videojuegos, se desarrolla en cinco países distintos, donde nuestro protagonista se enfrentará a sus respectivos campeones de lucha.

No nos cabe duda de que poco tardaremos en ver a este fantástico simulador de combate en las primeras posiciones de las listas de éxitos.

Perros de la guerra

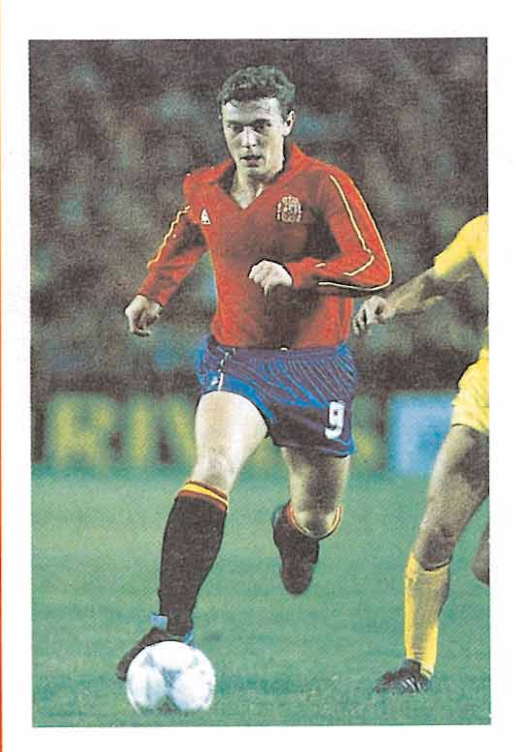
Una de las máquinas de videojuegos más brillante y espectacular que hemos tenido oportunidad de ver en los últimos tiempos, **Operation Wolf,** ha sido elegida por Ocean para realizar una nueva conversión hasta nuestros ordenadores.





El escenario del juego, la cruenta guerra de Vietnam, servirá para que en nuestro papel de experimentados combatientes americanos rescatemos a varios prisioneros capturados por la guerrilla comunista.

Operation Wolf estará disponible de momento en Spectrum, Commodore y Amstrad.



BUTRAGUEÑO y TOPO SOFT: Acuerdo entre campeones

Si os decimos que Topo Soft acaba de firmar un acuerdo para realizar un juego con un joven madrileño, rubio, tímido y tremendamente simpático, muchos de vosotros estaréis ya pensando en uno de vuestros principales ídolos, pero si os decimos además que este conocido personaje juega al fútbol como los mismísimos ángeles no os cabrá duda de quién estamos hablando... sí, de Emilio Butragueño, el «Buitre».


Un momento de la firma.

No podía ser de otra manera, tras el éxito sin precedentes obtenido por el popular «Fernando Martín Basket Master» poco ha tardado otro prestigioso deportista español en ver su nombre escrito en grandes letras en la carátula de presentación de un juego de ordenador, si bien esta vez la encargada de llevarse el gato al agua ha sido la compañía española Topo Soft, cuya amplia infraestructura y apoyo económico le han permitido hacer frente a las condiciones económicas que se han fijado en el acuerdo, unos cinco millones de pesetas, según fuentes oficiales, y entre 10 y 15, según las malas lenguas.

Puestos al habla con su director, Gabriel Nieto, éste nos contó algunos aspectos interesantes sobre el programa —que recibirá al parecer el nombre de «Emilio Butragueño Fútbol» y que estará disponible en septiembre para Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari, Amiga y PC —como por ejemplo, el destacable hecho de que Topo Soft espera alcanzar con este juego la nada despreciable cifra de 200.000 copias vendidas, lo cual marcaría un auténtico hito dentro del software nacional.

Según nos contó Gabriel Nieto, el nacimiento del programa tuvo como punto de partida el deseo por parte de su compañía de crear un buen simulador deportivo. En un principio se pensó en el desarrollo de un simulador tenístico, pero dada la dificultad de intentar superar al mítico Match Point, se puso la vista en otro deporte mucho más popular en nuestro país sobre el que —a juicio de los señores de Topo— no se había realizado un juego que resultase auténticamente completo en todos sus aspectos: el fútbol. Como punto de referencia se utilizó una conocida máquina de videojuegos, de la que se adoptó sobre todo la representación del campo visto desde arriba, lo que cambia totalmente el punto de vista utilizado hasta ahora.

Sólo fue a escasos días de que el juego estuviera por fin concluido cuando se pensó en que resultaría muy ventajoso —la experiencia así lo demostraba— utilizar la imagen de algún conocido futbolista español con prestigio internacional para apoyar el lanzamiento del producto, lo que llevó directamente a los responsables de Topo a entablar conversaciones con Emilio Butragueño lo cual desembocó —al parecer, y haciendo caso de nuevo de las malas lenguas, no sin la competencia de otra conocida compañía de software española— en el acuerdo final al que se ha llegado con el popular jugador madridista.

Versión Atari de «E. Butragueño Fútbol».

La firma de éste, que se realizó a finales del mes de mayo, contó con la asistencia de miembros de las redacciones de *Microhobby* y MICROMANÍA, acudiendo Domingo Gómez, director de MICROMANÍA, en representación de nuestra revista. Al término del acuerdo el «Buitre» realizó algunas cortas pero interesantes declaraciones cuyo contenido os extractamos a continuación.

En primer lugar y no sin cierto reparo, Emilio Butragueño confesó que a pesar de que antes de convertirse en estrella del fútbol era un gran aficionado a los videojuegos en la actualidad desconocía completamente la situación de este campo en nuestro país.

Butragueño mostró como veis un gran interés por el mundo de la informática —de hecho aseguró que no iba a tardar en comprar un ordenador para comprobar el resultado final del juego que lleva su nombre—, además de la gran simpatía de la que ha hecho gala este sensacional jugador.

No dudamos ni un momento que con el apoyo del «Buitre» los señores de Topo están a punto de marcar el mayor golazo de la historia del software nacional.

ASPAR y DINAMIC: *Juntos a por el título*


Jesús Alonso junto a Aspar.

Si hablamos de fichajes espectaculares, no cabe duda que Jorge Martínez Aspar ocuparía por derecho propio uno de los primeros lugares de cualquier ranking de popularidad.

Esta, sin duda, ha debido de ser una de las razones fundamentales para que los representantes de Dinamic se pusieran en contacto con él para dar nombre y vida a lo que promete ser uno de los lanzamientos más espectaculares y esperados del próximo otoño, «Aspar GP Master».

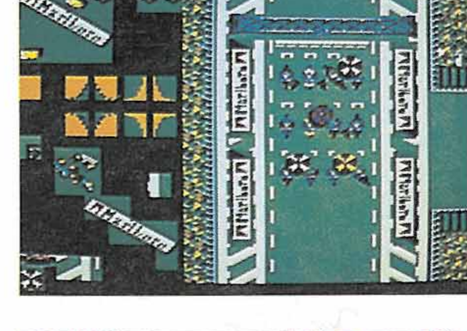
Las negociaciones se iniciaron allá por el mes de marzo y, según nos confirmó Jesús Alonso, director comercial de Dinamic, Aspar desde el primer momento estuvo de acuerdo con la idea de protagonizar el juego, por una parte porque, aunque os parezca extraño, Aspar dedica parte de su escaso tiempo libre a los juegos de ordenador, y por otra porque, como todo gran deportista, considera indispensable la promoción del deporte, aunque sea, como en este caso, a través de un juego.

Lo que entonces era un proyecto, hoy comienza a ser una realidad: «Aspar GP Master», ha comenzado ya a cobrar vida.

Intentando averiguar algunos detalles del juego, la redacción de MICROMANIA se puso en contacto con los máximos responsables de Dinamic, que además de contarnos algunos detalles sobre su creación, nos mostraron algunas pantallas para que podamos hacernos una idea de cómo será «Aspar GP Master».

El juego, como sin duda habréis ya deducido, es una simulación basada en el Campeonato del Mundo de Motociclismo en 80 cc. En él se ha buscado en todo momento respetar las características reales de la competición y por ello los siete circuitos en los que podremos participar son una réplica exacta de las pruebas que conforman el Campeonato del Mundo. Además, en él no existe un tiempo preestablecido, nuestro objetivo es clasificarnos en los primeros puestos para poder tomar parte en otras pruebas, teniendo en cuenta que el más mínimo error puede significar la pérdida de unos segundos valiosos.

Una de las innovaciones principales del juego es que, gracias a una compleja rutina de manejo de los gráficos, se ha conseguido que la carga de todos los circuitos se pueda realizar de una sola vez. De esta forma, aunque el sistema del juego es semejante al de otros simuladores, ya que para poder participar en una prueba es preciso haberse clasificado en el circuito anterior, se evita la siempre tediosa carga de los programas multifase.




Una compleja rutina de manejo de gráficos permite la carga simultánea de todos los circuitos.

Antes de participar en cada carrera, el programa presenta una panorámica general del circuito desde el aire, manteniéndose esta perspectiva en el desarrollo de todo el juego. En él podremos apreciar en pantalla varios scrolles simultáneos: por una parte el escenario y por otra la propia moto. Uno de los detalles más originales, además de plasmar en pantalla todos y cada uno de los elementos que conforman tanto una carrera como el ambiente que suele acompañar a este tipo de acontecimientos, es que al avanzar sólo observaremos la zona por la que nos movemos de la pista, pero si nos desplazamos a izquierda o derecha hasta llegar al borde, la pantalla se desplaza permitiéndonos observar al público, que de otro modo no aparecería.

«Aspar GP Master» probablemente será comercializado después del verano, y en principio llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, MSX y probablemente Commodore.



Fotografías cedidas por la revista Motocilismo



Sobre ruedas

Con **Skate crazy,** la última producción de Gremlin Graphics, todo va a ir sobre ruedas o, al menos, vamos a ir sobre ruedas, en concreto sobre las de los patines que sus creadores han instalado bajo los pies del protagonista de este nuevo simulador deportivo.

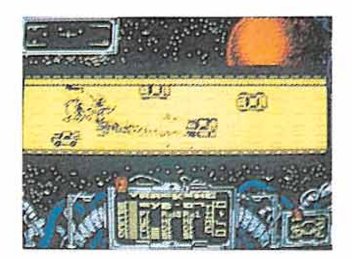
El juego, muy en la línea del 720 grados de U.S. Gold, nos va a trasladar a las calles de una ciudad plagada de obstáculos, donde vais a tener que demostrar que sabéis hacer algo más que bonitas piruetas para manteneros en pie.

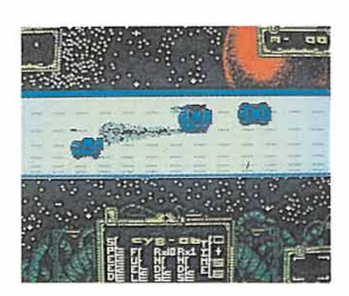
Nuestro objetivo consistirá en ir acumulando puntos hasta que nos consideremos preparados para presentarnos a un jurado que determinará si estamos cualificados para acceder al siguiente nivel.

Skate crazy aparecerá en las versiones para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Carrera infernal

Olvidar de golpe las redondeces femeninas que los señores de Martech nos brindaron en su último programa —el exótico Vixen— y dejaros transportar al nuevo escenario donde se desarrolla **The Fury,** lo que será su próxima presentación al público.

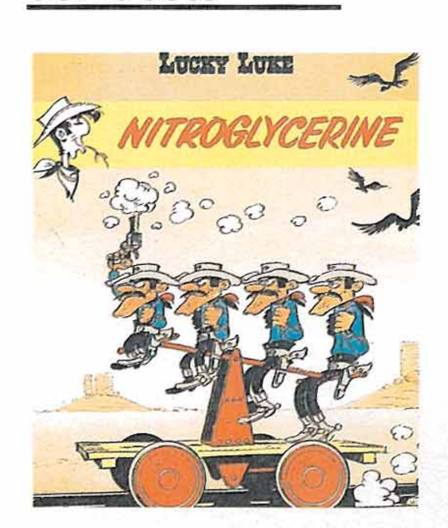




El juego se desarrolla en unas peligrosas autopistas espaciales donde los más rudos pilotos de la galaxia compiten entre sí. ¿Las reglas? Sólo una... todo vale.

Eso sí, para que no podamos decir que nuestro equipo no es el más adecuado, antes de que comience la carrera tendremos oportunidad de escoger nuestro vehículo así como todo lo necesario para lanzarnos a esta endiablada competición.

El flequillo más famoso del Oeste



Cada vez con más frecuencia las compañías de software, dada la práctica imposibilidad de encontrar una idea original para realizar un programa, recurren a la utilización de algún personaje conocido del cine, televisión o literatura que consiga que su producto llame la atención.

En esta ocasión le ha tocado el turno al más solitario y despreocupado de los personajes de cómics del Oeste: Lucky Luke. **Nitroglycerine,** que así se llama el juego creado por Coktel Vision sobre estas divertidas historietas, está muy cerca del estilo de las aventuras conversacionales, pero no os preocupéis, pues va a ser íntegramente traducido a nuestro idioma.

Aparecerá en las versiones de Amstrad, PC y Atari St.

Con la censura hemos topado

Los censores del Reino Unido continúan haciendo de las suyas. Esta vez el afectado ha sido **Quondam,** un juego realizado por Ocean cuyo único pecado reside en su nombre, que pronunciado correctamente en la lengua anglosajona, resulta fonéticamente muy parecido al de cierto artículo últimamente muy en boga por resultar muy útil para evitar el contagio de la enfermedad más temida en la actualidad (Cielos, lo que hemos tenido que sudar para no decir cond... ¡Uy, perdón!).

En fin, que por ridículo que parezca los señores de Ocean no han tenido más remedio que postergar el lanzamiento de Quond..., perdón, del juego en cuestión, hasta que encuentren un título más apropiado.

LOS MICROMANIATICOS DEL ESPACIO ¡AVERIGUA CÓMO SON LOS SERES MÁS ORIGINALES DE LA GALAXIA!

CONCURSO

Cuatro alienígenas interestelares, procedentes de otros tantos planetas, han sido desintegrados por las fuerzas del mal y dispersados en varias partes: cabeza, tronco y piernas.

Participa con nosotros en las labores de investigación para reconstruir los cuerpos de los desafortunados alienígenas y repatriarlos a sus planetas de origen.

Cada mes tendrás que reconstruir a uno de estos cuatro personajes siderales basándote en la descripción de las características físicas y sociales de su planeta. No olvides que cada personaje está formado por *sólo tres partes* (cabeza, tronco y piernas), que deberás seleccionar entre las que te ofrecemos.

El concurso consta de cuatro fases, las tres primeras en las que deberemos encontrar a los habitantes de tres planetas (Heliotrolis, Plantaqua y Eolonova) y una cuarta en la que reconstruiremos al habitante del planeta Geotron, cuyos elementos se encuentran camuflados entre las piezas de los demás alienígenas. Por tanto, para descubrir la identidad del alienígena del último mes, no debes deshacerte de los elementos sobrantes, ya que las partes que lo integran *(recuerda que son tres)* habrán sido publicadas en meses anteriores *(una parte cada mes)* y el habitante de Geotron sólo podrá reconstruirse al final.

Si participas en cualquiera de las tres primeras fases y descubres la forma del alienígena correspondiente, podrás resultar premiado con uno de los 250 programas que cada mes sorteamos ante notario entre los acertantes.

El juego podrá ser elegido entre cualquiera de los que se encuentren disponibles actualmente en el mercado y con un valor de venta al público de 875 pesetas.

Las tres primeras fases se desarrollarán durante los meses de junio, julio y agosto.

La cuarta fase, en septiembre, consistirá como hemos dicho, en descubrir el alienígena del planeta Geotron. En ese mes publicaremos las características del planeta, pero no las partes del personaje, puesto que debéis reconstruirlo a partir de los dibujos de cabezas, cuerpos y piernas sobrantes de los tres meses anteriores.

Los premios de esta última fase serán también 250 cintas de videojuego, y como gran premio final, un fabuloso equipo de vídeo compuesto de:

* Una cámara de vídeo Sony V-30.
* Un vídeo de sobremesa VHS Akay.
* Un televisor Goldstar 14'.

Este equipo de vídeo completo recaerá, por sorteo ante notario, en uno de los acertantes de la cuarta fase.

Quede claro que es posible participar en cualquiera de las cuatro fases de este concurso de forma independiente, aunque cada fase tiene una fecha límite distinta para la recepción de las soluciones.







SEGUNDA FASE

En esta ocasión deberéis recomponer al habitante del planeta Plantaqua. Para conseguirlo hay primero que leer atentamente la descripción del planeta de donde procede, lo que os dará las pistas suficientes para averiguar cuáles son las partes integrantes del personaje (sólo una solución es la correcta).

Una vez hecho esto, recórtalas y pégalas en el lugar que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar el cupón relleno con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 30 de julio de 1988 (se considerará la fecha del matasellos) a:

MICROMANÍA
HOBBY PRESS, S. A.
Apartado de Correos 328. 28100 ALCOBENDAS (Madrid).

IMPORTANTE:
No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra «PLANTAQUA». Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

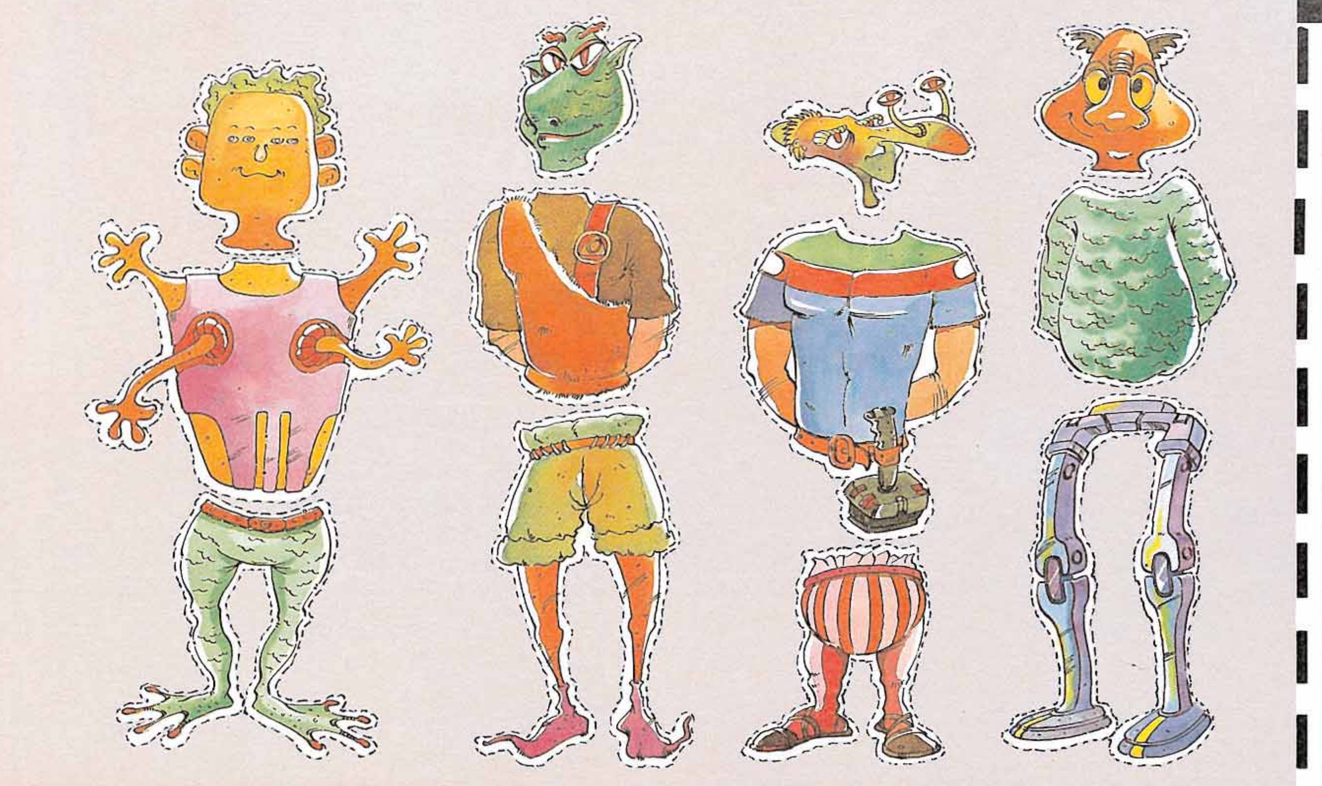
¡Suerte!

EL PLANETA PLANTAQUA

Cuando el planeta Plantaqua fue descubierto, sus colonizadores antes de instalarse allí definitivamente pensaron que era imprescindible bautizar con el nombre correcto a su futura casa. Tras mucho deliberar, llegaron a la conclusión de que un planeta completamente inundado de agua, no podía tener otro nombre que Plantaqua.

Poco a poco consiguieron adaptarse a las desagradables condiciones climatológicas de su nuevo planeta, ya que además de las lluvias torrenciales que caían constantemente, cubriendo algunas zonas, la oscuridad era total. Por ello con el tiempo sus ojos se transformaron y se adaptaron a la penumbra adoptando un aspecto bastante semejante a los ojos de los felinos.

La abundancia de agua ha permitido la aparición de cientos de especies acuáticas, por lo que la alimentación básica de los habitantes de Plantaqua es el pescado. Su menú, por tanto, no es demasiado variado y en los últimos meses se han observado curiosas mutaciones en el cuerpo de los más tragones.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Pega en este recuadro las piernas, el cuerpo y la cabeza del habitante de Plantaqua

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

EDAD: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

C.P. ....

TELEFONO: ....

MODELO Y MARCA DE TU ORDENADOR: ....

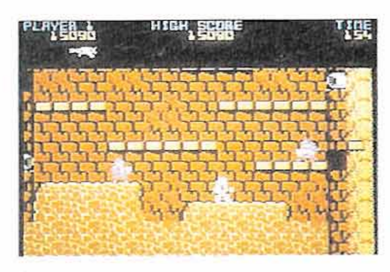
JUEGO QUE TE GUSTARIA RECIBIR EN CASO DE RESULTAR PREMIADO: ....


SOFTWARE MICROBYTE - JUEGOS
LO ÚNICO
DIFÍCIL
DE ENTENDER
DE NUESTROS
PROGRAMAS,
ES LO INCREÍBLE
DE SUS PRECIOS
PERRY MASON
ERLE STANLEY GARDNER
AMSTRAD PC 1512
IDEALOGIC
TELARIUM
DRAGONWORLD
PREISS / REAVES
AMSTRAD PC 1512
LA ISLA DEL TESORO
ROBERT LOUIS STEVENSON
AMSTRAD PC 1512
IDEALOGIC
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
SNOOKER
(ALEX HIGINS SNOOKER)
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
SUMMER GAMES II
MICROBYTE
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
CYRUS II CHESS
EL ENIGMA DE ACEPS
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
GOLF
(MEAN 18 GOLF)
MICROBYTE
PITSTOP II
MICROBYTE
JUEGOS
– LA ISLA DEL TESORO
– PERRY MASON
– 9 PRINCIPES EN AMBER
– DRAGONWORLD
– CYRUS II CHESS
– SUMMER GAMES II
– WINTER GAMES
– GOLF (MEAN 18 GOLF)
– PITSTOP II
– SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
– EL ENIGMA DE ACEPS
– GAMMA GAMES
– PARCHPLAY (Parchís)
– FAHRENHEIT 451
– CITA CON RAMA
Todos a .... 3.500 Ptas. + I.V.A.
MICROBYTE
GRUPO AMSTRAD ESPAÑA
Castellana 179, 1º, 28046 MADRID, Tels. 442 54 33 / 442 54 44 / 442 58 88 / 442 58 99



Comandos biónicos

Bionic Commandos es una adictiva máquina de Capcom protagonizada por un aguerrido mercenario equipado con un brazo extensible que le permite desplazarse de plataforma en plataforma. Pues bien, los señores de Go! acaban de realizar la conversión de esta sensacional máquina para la mayoría de los micros del mercado.





La misión se desarrolla a través de cinco escenarios distintos: el bosque muerto, el castillo, la infiltración, la habitación de control y el silo, donde se encuentra la computadora central alienígena que debemos destruir para completar nuestro objetivo.

Bionic Commandos aparecerá en las versiones para Spectrum, Commodore, Amstrad, IBM PC y compatibles, Atari St y Amiga.

Recopilaciones Dro

La distribuidora española Dro Soft acaba de publicar una serie de interesantes recopilaciones en varios formatos.

Para Amstrad disco se han lanzado los volúmenes **3 en 1** que como su propio nombre indica incluyen tres programas al precio de uno.

Los usuarios de Spectrum +3 encontrarán disponible el pack **FIVE Star**, que contiene cinco títulos de auténtico lujo, atentos al desfile: Uridium, Starquake, Tau Ceti, The Sacred Armour of Antiriad y The Way of the Exploding Fist. Por si fuera poco se han añadido dos programas, no menos conocidos, de regalo: Aliens y Spindizzy.

Más carátulas explosivas

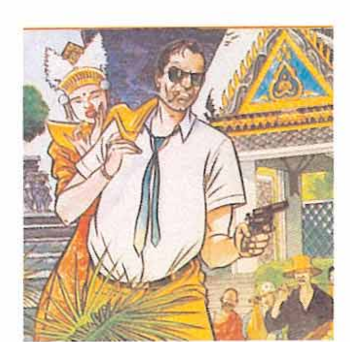
Strip Poker II, el nuevo juego de Anco, está dispuesto a dar mucho que hablar tanto por su contenido como por el diseño de la caja que lo contiene.

Nos explicamos. Si la archiconocida carátula del Barbarian causó un auténtico revuelo y la edición nglesa del Game Over corrió un tupido velo sobre ciertos encantos de su protagonista, no nos cbe duda de que la ilustración de portada de Strip Poker II se va a hacer más popular incluso que el propio programa a que pertenece. Ésta recoge a dos bellas señoritas en ropa interior muy sugerente pero insuficiente para tapar totalmente sus muchos atractivos.

Strip Poker II, que por lo demás mucho nos tememos que nada nuevo aporta a este tipo de juegos, estará disponible para Commodore, PC, Atari ST y Amiga.

Indagaciones en Bangkok

Pepe Carvalho, el popular personaje novelístico creado por Manuel Vázquez Montalbán, es el personaje central de la nueva aventura conversacional desarrollada por Dinamic dentro de su sello AD.



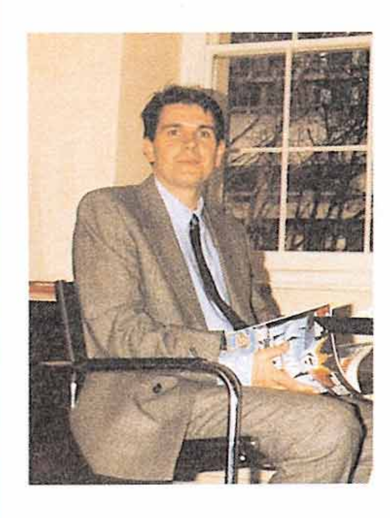
En ella encontraremos a nuestro peculiar detective envuelto en un oscuro asunto en el mismísimo Bangkok, donde una antigua amiga suya, Teresa Marsé, se ha involucrado con los traficantes de diamantes de la zona, quienes tras descubrir que ésta ha intentado traicionarles la persiguen con muy malsanas intenciones. **Carvalho** deberá hacer todo lo posible —y como él bien sabe, muy a menudo lo imposible— por encontrarla y conducirla a un lugar seguro.

El juego se encontrará disponible en sus versiones para Spectrum, Amstrad y MSX.

Entrevista

Hablamos con el director de System 3

Marc Cale



System 3 es una pequeña pero floreciente casa de software londinense que ha producido grandes éxitos como «The Last Ninja». MICROMANÍA pudo pasar varias horas en Londres con Marc, su director gerente, para saber algo más sobre System 3.

—¿Puedes darnos una breve historia de System 3, cómo y cuándo empezó, y los productos que se asocian con la compañía?

—Formé la compañía en 1983 con otros dos amigos, uno de los cuales era estudiante y el otro, al igual que yo, trabajaba. En aquel tiempo el amigo que estaba en la universidad hacía un curso llamado «Software Systems», y como éramos tres, decidimos bautizarla como System 3. Más tarde uno de los tres salió del grupo, pero mi socio y yo decidimos mantener el nombre.

En cuanto a los productos «Death Star Interceptor», para Commodore 64 y Spectrum, fue un gran éxito para nosotros en nuestros comienzos. Más recientemente «International Karate», «The Last Ninja», «Arcade Plus» y finalmente «Bangkok Knights» han sido los títulos de mayor difusión. «The Last Ninja», por ejemplo, vendió más de 150.000 copias por todo el mundo, y eso que sólo salió con el formato Commodore 64. «International Karate» fue distribuido por Epyx en los Estados Unidos y alcanzó un número de ventas muy elevado, lo cual convirtió a System 3, junto con Firebird, en las únicas compañías británicas que han tenido un número uno en los Estados Unidos.

—Y tú, ¿programas?

—No. Empleamos a 11 personas, la mayoría de las cuales se dedican a escribir programas.

"En este negocio si el producto es bueno puede hacerse dinero rápidamente"



Rod Cousens director de Activisión, compañía que hasta ahora ha distribuido los programas de System 3, junto a Marc Cale.

Entre ellos tenemos especialistas en gráficos, sonido y «gameplay». Nuestras oficinas están en el centro de Londres, pero tenemos un estudio de desarrollo de software en Watford, al norte de Londres.

—¿Existe un lugar para una pequeña compañía como System 3 en el extremadamente competitivo mercado actual?

—Competitivo es la palabra clave. Siempre y cuando continuemos produciendo juegos de alta calidad podemos competir con casas de software más grandes y más prolíficas. Estoy convencido de que tenemos un excelente equipo en System 3 y que por lo menos mantendremos nuestra participación en el mercado.

Durante los dos últimos años hemos tenido un acuerdo de marketing y distribución con Activision, pero ahora ha finalizado, y en el futuro tenemos la intención de llevar a cabo nuestra propia distribución y marketing. Durante el periodo con Activision hemos tomado contacto con distribuidores de toda Europa, y en la actualidad estamos negociando con firmas interesadas, entre las que se encuentra una española con la cual esperamos llegar a un acuerdo muy pronto.

—Sabemos que estáis a punto de lanzar «The Last Ninja 2», ¿puedes contarnos algo sobre esta última aventura?

—Estará a la venta desde mediados de junio en Inglaterra en tres formatos: Spectrum, Commodore y Amstrad. La acción se desarrolla en Nueva York y, aunque es parecido a su predecesor, tiene bastantes mejoras y nuevas características, incluyendo una función que permite al jugador ahorrar tiempo y ganar puntos grabando el juego en un disco, y continuar en cualquier otro momento.

—¿Has visto algo del software escrito por alguna casa española de software?

—He visto «Game Over» y «Army Moves». Los gráficos de «Army Moves» son excelentes. Pero encontré que a ambos juegos les falta «jugabilidad» o «gameplay», como decimos aquí. Los dos eran demasiado difíciles. «Jugabilidad» es el factor más importante de un buen juego. Si un juego es jugable pronto la gente se engancha a ese juego y vuelve repetidamente a él, incluso si los gráficos y el sonido son simples y poco sofisticados.

—¿Escribís todos vuestros productos vosotros mismos?

—Realizamos la mayoría del trabajo. Algunas conversiones las contratamos a un tercero.

—¿De qué juego te hubiera gustado ser autor?

—«Nebulus» de Hewson y «Wizball» de Ocean.

—¿Qué consejo darías a alguien que está empezando a programar y que sueña con el éxito que tu tienes?

Con frecuencia nos vienen programadores con juegos que han escrito o ideas que les gustaría poner en práctica. Les damos toda la ayuda y consejo que podemos para que sean capaces de completar un juego de calidad, pero como dije antes el mercado es muy competitivo, y un buen juego ha de ser excelente para triunfar, tiene que ser algo diferente si ha de gozar del tipo de éxito que nosotros hemos tenido con nuestros productos.

Alan Heap


Colección de
EXITOS
DINAM
1985 - 198

UN JUEGO

COLECCION DE EXITOS DINAMIC

La diversión más completa empieza por la sorpresa. Primera: son ocho juegos en una edición de lujo. Segunda: todo el lote, al precio de juego y medio. Tercera: son éxitos garantizados por Dinamic. Y, por si fuera poco, son: *ROCKY, DUSTIN, NONAMED, CAMELOT, ABU SIMBEL, ARMY MOVES, *DON QUIJOTE, PHANTOMAS 2, *GAME OVER Y *ARQUIMEDES XXI. Fugas, combates, deportes, aventuras, fantasía, espionaje, ciencia-ficción y mucho más. Todo dentro de esta oferta sin precedentes que tiene asegurada la diversión.

1200.-

DISCO 2.250.-

G. TEJA

¿Sorprendido? Entonces.... ¿A que esperas?

¡¡NO TE QUEDES SIN ELLA!!

* ROCKY Y ARQUIMEDES XXI sustituyen a GAME OVER y DON QUIJOTE, en la versión de MSX cassette y disco.

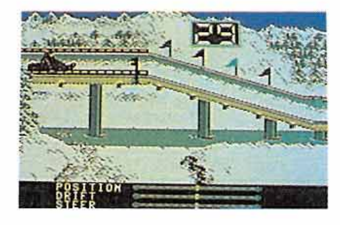


PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID.
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas).
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO).

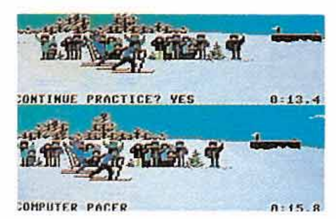
FLASH

Compitiendo bajo la nieve

No se puede decir que sea ésta la primera ocasión en que Epyx lanza un simulador deportivo, ni tampoco la primera vez que éste gira en torno a los deportes de invierno. Sin embargo, **The games winter edition,** su última producción, es un compendio de varias pruebas de gélido desarrollo.

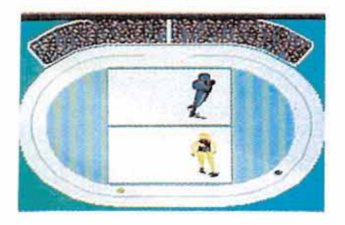












La competición englobará las siguientes disciplinas: trineos, patinaje artístico, patinaje de velocidad, esquí alpino, slálon, saltos de trampolín y esquí de fondo.

Como siempre, dispondréis de opciones para practicar un deporte, competir en una sola prueba o en todas ellas.

En principio, The games winter edition será editado para los usuarios de Spectrum, Commodore, Amstrad, MSX, Apple II e IBM PC y compatibles.

Laberinto superpoblado

Midi Maze —algo así como laberinto Midi— es un programa desarrollado por Hybrid Arts exclusivamente para Atari St, y que presenta como característica más destacable la posibilidad de que hasta 16 personas participen a la vez en el juego gracias a otros tantos ataris intercomunicados entre sí a través de las entradas y salidas Midi de cada ordenador.

En el juego nos convertiremos en un simpático y orondo personaje —con más que cierto parecido con el conocido Pac— que debe recorrer una serie de intrincados laberintos. Nuestra misión consiste en ir capturando a nuestros enemigos, cuidando a la vez de nos ser nosotros los capturados. Si utilizamos la opción de un solo jugador, el ordenador controlará al resto de los enemigos, pero si utilizamos la opción de juego múltiple —que permite participar desde dos hasta 16 personas— cada jugador controlará a un personaje, por lo que os podéis imaginar que la emoción y la adicción alcanzan cotas hasta ahora desconocidas.

Otra posibilidad interesante es la de emplear uno de los ordenadores como «terminal central», reflejándose en él simultáneamente las acciones de cada uno de los 16 jugadores posibles.

Bota, bota mi pelota

Hopping mad, una de las últimas producciones de Elite, promete convertirse en uno de los arcades más trepidantes y divertidos de los últimos tiempos.

Su curioso protagonista es ni más ni menos que una especie de serpiente compuesta por cuatro pelotas saltarinas que debemos conducir por una serie de pantallas habitadas por todo tipo de enemigos.

Todo esto parece muy sencillo, pero no tenéis ni idea de lo increíblemente adictivo que resulta en pantalla lo que sobre el papel no parece nada especial.

Si tenéis un Spectrum, un Commodore o un Amstrad compraros este juego..., pero no olvidéis atar el ordenador con cadenas antes de que éste salga botando por la ventana.

MEGA JUEGO

DESOLATOR

U.S. GOLD
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Mi nombre es Mac, mi apellido... lo olvidé, y además, ¿a quién le importa? Luché durante dos años en Vietnam, donde me convirtieron en una auténtica máquina de matar, sin presente, sin futuro, sin recuerdos... Me gano la vida como mercenario a sueldo, no conozco los ideales, no sé que son los escrúpulos, no tengo sentimientos. Recuerda esto: si tienes un buen fajo de billetes en el bolsillo podremos entendernos, si no, procura no cruzarte en mi camino...

Desde que salí de aquel infierno que fue la guerra del Vietnam, he dedicado mi vida a venderme al mejor postor, sin importarme cuál fuera su causa ni para qué necesitara mi servicios. Siempre era lo mismo, nada de nombres, nada de direcciones, nada que pudiera implicarnos a mí y a quien me hubiese contratado. Me limitaba a cumplir mis misiones y dejaba las preguntas para la policía... por cierto, eso es todo lo que tienen sobre mi persona: preguntas... sin respuesta.

Sé que quien quiera que me esté escuchando estará pensando que sólo soy un maldito asesino a suelo, un indeseable que hace tiempo debería haber pagado con su vida por los crímenes cometidos... tal vez estéis en lo cierto pero, ¿no es también un crimen enviar a un joven de 21 años a una guerra que ni entiende ni desea para convertirlo en un viejo de 23 para quien la muerte y el asesinato es algo tan familiar como el propio aire que respira?

No contestéis, no necesito vuestra respuesta, tampoco vuestra compasión... además ya todo da igual, la misión que acabo de aceptar me conduce directamente hacia mi final. Tal vez sólo por una vez debí preguntar quién y para qué me había contratado. De haberlo hecho así no me encontraría ahora a las puertas de la fortaleza de Kairos. Tan sólo un loco cruzaría la puerta que se encuentra frente a mí... pero al fin y al cabo, ¿no es en eso en lo que me convirtieron en Vietnam?

• La mayoría de los enemigos que encontremos pueden ser destruidos mediante un certero y contundente puñetazo

La misión

Nuestro hombre ha sido contratado para adentrarse en la fortaleza de Kairos y eliminar a éste; así de sencillo y así de complicado, pues si bien todo lo que vamos a tener que hacer es avanzar a la vez que eliminamos a cuantos enemigos se interpongan en nuestro camino, como os podéis imaginar, éstos no van a dejar así por las buenas que hagamos ninguna de estas dos cosas.

La fortaleza está compuesta por cinco zonas diferentes, aunque tanto los enemigos como las trampas que encontraremos serán comunes entre ellas.

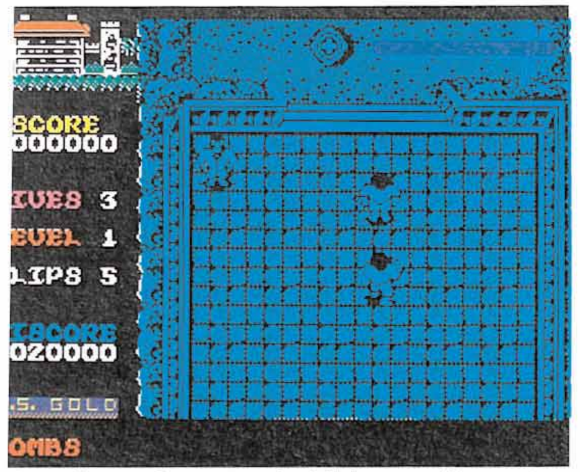
Al final de cada fase entraremos en una zona especial donde deberemos combatir con una serie de gigantescas cabezas, la última dificultad antes de conseguir el acceso hacia el siguiente nivel.

Los enemigos

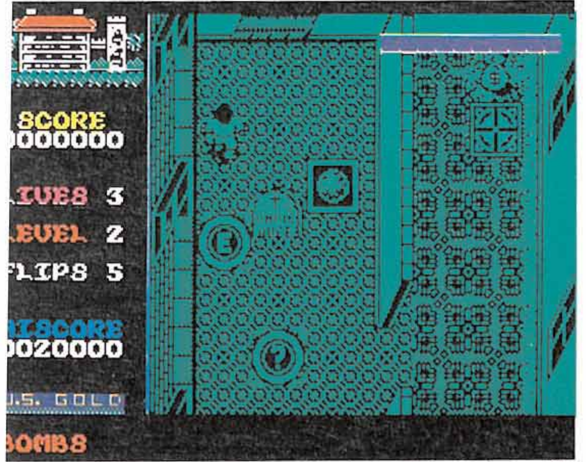
La mayoría de los enemigos que nos encontraremos pueden ser destruidos mediante un certero y contundente golpe de nuestros puños, el única arma con la que comenzamos nuestra misión, si bien hay ciertos peligros, como por ejemplo los barriles que se avalanzan sobre nosotros que no pueden ser destruidos de ninguna manera, por lo que nuestra única posibilidad consiste en esquivarlos.

Algunos de nuestros enemigos a pesar de todo pueden acabar resultando útiles en nuestra misión, así, al destruir las caras que nos escupen bolas de fuego desde las paredes desaparecerán todos los enemigos que se encuentren en pantalla.



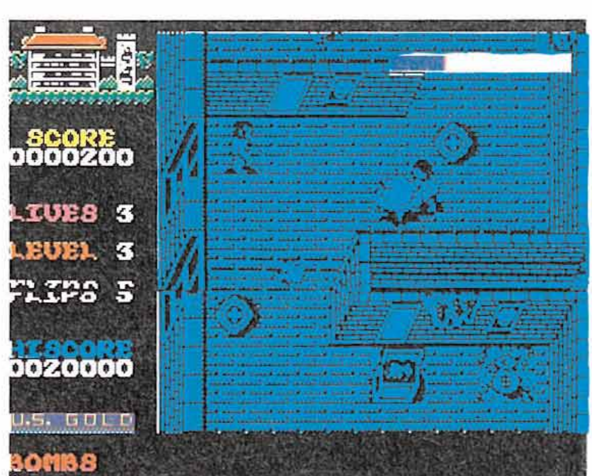


Las cabezas gigantes será el último escollo que tendremos que superar antes de acceder a otro nivel.

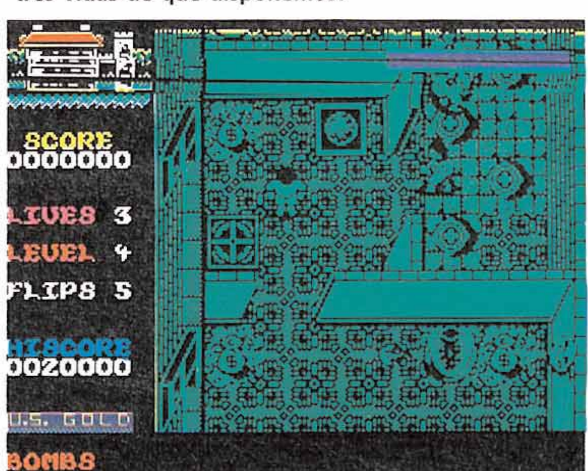


Aunque lejos de los de la máquina original, los gráficos del programa están muy conseguidos.

● "Desolator" está basado en una conocida máquina de videojuegos creada por Sega llamada "Halls of Kairos"



Si pisamos una de las minas perderemos una de las tres vidas de que disponemos.



A lo largo del camino encontraremos diversos objetos que pueden resultar de utilidad.

Paisaje después de la batalla

Los objetos

Repartidos a lo largo de las pantallas del juego encontraremos diversos objetos. Algunos resultarán de utilidad mientras que otros pondrán en serio peligro nuestra integridad física.

Entre los primeros se pueden citar bolsas de dinero que aumentarán nuestra puntuación, bombas que incrementarán el poderío de nuestro armamento —si bien éstas se irán agotando a medida que las utilicemos—, círculos energéticos que repondrán totalmente nuestras fuerzas o transportadores que nos conducirán a otra zona de la pantalla en que nos encontremos.

Entre los segundos, además de los ya mencionados barriles encontraremos cientos de minas repartidas a lo largo y ancho de la fortaleza. Cuidado con pisarlas o perderéis una de vuestras escasas vidas.

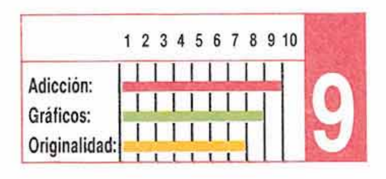
Las cabezas gigantes

Como ya hemos dicho, al final de cada nivel entraremos en una zona especial donde encontraremos varias cabezas gigantes moviéndose aleatoriamente. Bien, lo primero que debemos hacer es tener la precaución de esquivar los disparos que nos lanzan, o de lo contrario nuestra energía disminuirá a marchas forzadas.

Si os fijáis en la trayectoria de las cabezas observaréis como éstas se mueven continuamente en diagonal, si bien en ciertas ocasiones se desvían y realizan una trayectoria en línea recta. Es justamente en ese momento cuando podremos atacarlas, situándote enfrente y golpeándolas con nuestros puños. Es importante destacar que aunque al llegar a esta zona nos quedase alguna bomba la perderíamos al entrar, por lo que sólo contamos con nuestros puños como armamento.

«Desolator» es un frenético arcade que va a poner a prueba nuestra habilidad y sin lugar a dudas nuestra paciencia. Basada en una máquina de videojuegos de Sega llamada «Halls of kairos», esta conversión realizada por U.S. Gold respeta muchas de las características de la máquina, especialmente su desarrollo y su grado de adicción, si bien tanto los movimientos como el scroll resultan algo lentos. Los gráficos, que lógicamente nada tienen que ver con los de la máquina de videojuegos, están bien realizados, por lo que en conjunto se puede decir que aunque «Desolator» no va a descubrir nada nuevo dentro del mundo de los arcades, sí resulta lo suficientemente bueno y divertido como para que merezca un puesto destacado en nuestra programoteca particular. ■

Cientos de enemigos nos acosarán durante el transurso de la aventura.



PUNTO DE MIRA

Los Criticones


José Juan García Quesada
Colaborador de Micromanía


José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía


Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía


Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía


Miguel Alcalá
Colaborador de Micromanía


José Manuel Rodríguez
Colaborador de Micromanía

LAZER FORCE
Un cocktail poco sabroso

Commodore
Code Masters
Versión comentada: Commodore

De la mano de la casa Code Masters nos llega un nuevo programa que no pasará más allá de la pura anécdota, de nombre Lazer Force y cuyo título nos advierte ya de entrada, por sí solo, que se trata de un juego bastante vulgar y que no aporta nada nuevo. Se trata de una extraña mezcla de mini-juegos que por separado no hubiesen llegado ni siquiera a la categoría budget (barato), de ahí que haya sido preciso unir cuatro de ellos para alcanzar el peso mínimo-imprescindible.

Los cuatro juegos son los siguientes:

— Main attack: un matamarcianos simple, pero realizado con un mínimo de dignidad.

— Guardian: enésima variante del típico juego del «mil-pies».

— Re-fueling: impresentable versión de la fase de «ensamble-cohetes» del legendario Moon Cresta.

— Corridor: carretera típica en scroll hacia abajo, uno de los juegos más simples para ordenadores personales.

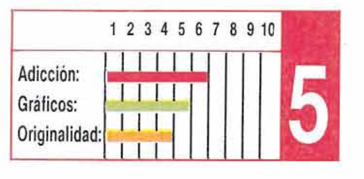
Una vez completadas las cuatro pruebas, vuelta a empezar. Todo vuelve a repetirse (excepto la primera parte que va mejorando ligeramente en complejidad). Podría decirse que Lazer Force es como un cocktail con poco sabor. En la parte negativa destaca la tercera prueba (Re-fueling) que parece realizada en una tarde por un principiante de Basic. En lo positivo, es de notar la elevada velocidad de las dos primeras pruebas, que ahí sí que demuestran que el programador, al menos, lo que sí domina es el Código Máquina.

F. V.





Main Attack es un matamarcianos demasiado simple.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		



SILENT SHADOW
Águilas de acero

Spectrum, Amstrad
Topo Soft
Versión comentada: Spectrum

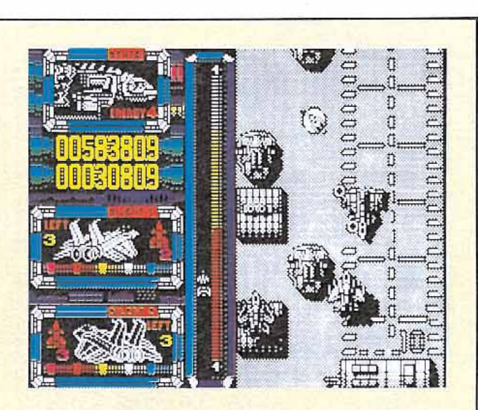
Parece estar cada vez más claro que en la ya ancestral lucha que han mantenido desde los comienzos del software los arcades y las videoaventuras, para hacerse con las preferencias de los usuarios, los primeros están cada vez más cerca de llevarse el gato al agua, y así creemos que piensan también los responsables de las compañías de software, quienes paulatinamente van incrementando la producción de títulos de este estilo, copando actualmente los arcades los principales puestos en las listas de éxitos.

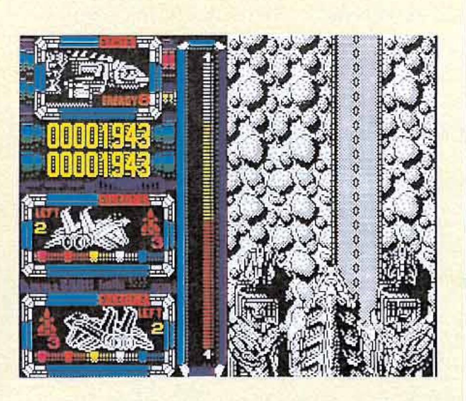
Buena prueba de ello es Silent Shadow, la última producción de la compañía española Topo, un juego que no puede ser clasificado sino como un producto en la más pura línea arcade, donde lo que cuenta es nuestra rapidez de reflejos y la velocidad con la que somos capaces de «machacar» incesantemente el botón de disparo del joystick.

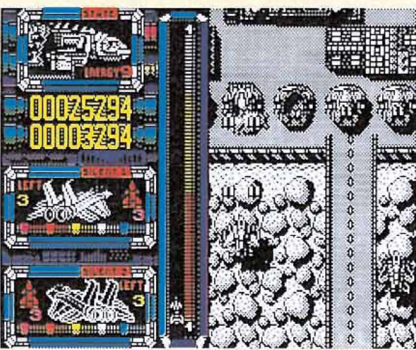
El desarrollo del programa recuerda el estilo de títulos tan populares como pueda ser por ejemplo Slap Fight, si bien esta vez en lugar de una futurista nave espacial vamos a tener oportunidad de ponernos a los mandos de un sofisticado caza de combate que responde al nombre de Silent Shadow.

Con él vamos a atravesar cuatro escenarios distintos: la base aérea, la ciudad, el desierto y el puerto, todos con una característica en común: están infestados de enemigos poco dispuestos a que llevemos a buen término nuestra misión. Ésta consiste en custodiar el parsimonioso vuelo de un gigantesco bombardero cuyo único objetivo es aniquilar por completo la base enemiga.

Durante el trayecto debere-







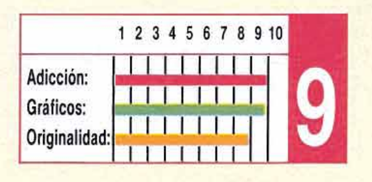
El menú principal permite que dos jugadores participen en la misión.

mos prestar especial atención a nuestra posición respecto de éste: si vamos demasiado despacio correremos el peligro de ser arrollados por él —lo que nos costará una de nuestras vidas—; por otra parte, si vamos demasiado deprisa dejaremos al bombardero demasiado expuesto al fuego enemigo lo que puede acarrear que la misión acabe más rápida y drásticamente de lo que sería deseable.

Silent Shadow es un fantástico arcade que destaca especialmente por su completo menú de opciones —que incluye incluso la posibilidad de participar dos personas a la vez en la misión—, por la variedad y perfección de sus escenarios, la calidad de sus gráficos y movimientos, y cómo no, por su elevadísimo índice de adicción y dificultad.

Títulos como éste son, sin duda, los que pueden conseguir que el software español obtenga fuera de nuestras fronteras el reconocimiento que se merece.

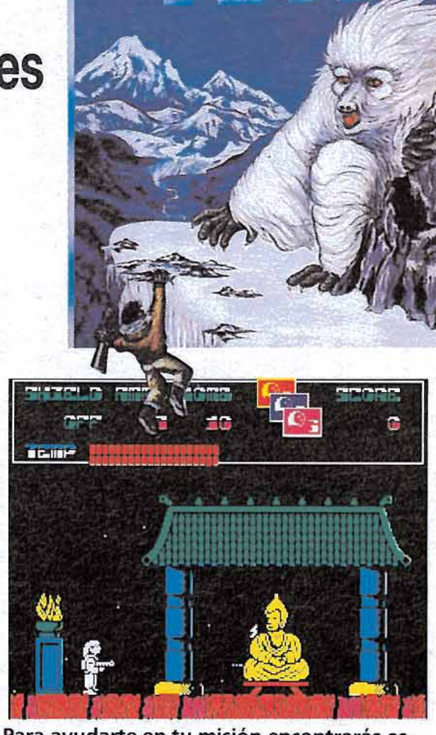
J. E. B.



YETI

Correcto a todos los niveles

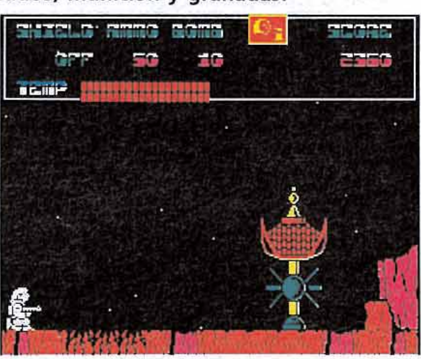
Spectrum, Amstrad
Destiny
Versión comentada: Spectrum



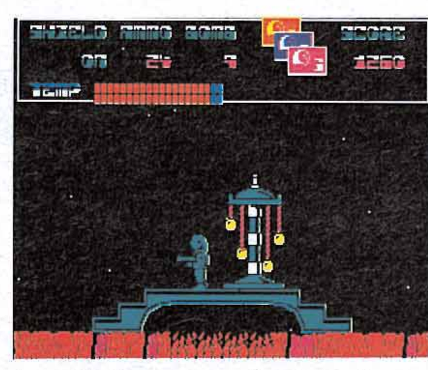
De la mano de Activision nos llega este juego del que no hay nada especial que contar. La excusa (algunos también lo llaman argumento o historia) utilizada es tan buena como cualquier otra: hay que capturar al Yeti utilizando únicamente el famoso rifle Lee Enfield y una cantidad limitada de granadas. Obviamente, la acción transcurre en los recógnitos parajes del Himalaya.

No te encontrarás con el Yeti hasta que llegues al final de cada nivel después de haber atravesado pantallas llenas de Buddhas y otros extraños artefactos. Para ayudarte en tu misión, dispondrás de escudos de fuerza que te harán momentáneamente inmune a casi todo; munición y granadas extra; un fluido místico que elevará la temperatura de tu cuerpo a un nivel normal (cuando la temperatura corporal del aventurero baja mucho, se le debe congelar el dedo del gatillo, pues lo único que no puede hacer es disparar); y un deslizador para moverte más rápido.

Para ayudarte en tu misión encontrarás escudos, munición y granadas.



Es imprescindible vigilar en todo momento la temperatura corporal.



La acción transcurre en los recognitos parajes del Himalaya.



El Yeti aparece solamente al final de cada nivel.

Este juego, como tantos otros, no es más que una nueva variación sobre una vieja idea: el jugador debe ir avanzando, pantalla a pantalla, sin posibilidad de elegir caminos alternativos, hasta llegar a un determinado punto. Dentro de cada pantalla tiene que luchar contra algunos enemigos (o muchos, según) que pondrán a prueba su habilidad. Pasado algún tiempo, conocerá las 10 ó 20 primeras pantallas hasta el más mínimo detalle. Por tanto, estos juegos se diferencian en la «excusa», los gráficos, la dificultad, la puesta en pantalla y en las pequeñas variaciones que un programador (o un diseñador) ingenioso sea capaz de introducir. Yeti, sin ser nada extraordinario, es correcto a todos estos niveles. No destaca en ninguno de ellos, pero se deja jugar sin problemas.

J. J. G. O.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

SUPERHITS

SPECTRUM	
1— PLATOON	Ocean
2— OUT RUN	U. S. Gold
3— TARGET RENEGADE	Imagine
4— ARKANOID II	Imagine
5— IKARI WARRIORS	Elite
6— RASTAN	Imagine
7— MATCH DAY II	Ocean
8— ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft
9— RENEGADE	Imagine
10— PREDATOR	Activision

AMSTRAD	
1— PLATOON	Ocean
2— OUT RUN	U. S. Gold
3— PREDATOR	Activision
4— MATCH DAY II	Ocean
5— BUGGY BOY	Elite
6— ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft
7— COMBAT SCHOOL	Ocean
8— RENEGADE	Imagine
9— INDIANA JONES	U. S. Gold
10— GRYZOR	Ocean

COMMODORE	
1— OUT RUN	U. S. Gold
2— SUPER CYCLE	Epyx
3— PLATOON	Ocean
4— PREDATOR	Activision
5— STREET SPORTS BASKETBALL	Epyx
6— BLACK LAMP	Firebird
7— BUGGY BOY	Elite
8— ARKANOID II	Imagine
9— IKARI WARRIORS	Elite
10— RASTAN	Imagine

MSX	
1— MATCH DAY II	Ocean
2— INDIANA JONES	U. S. Gold
3— CALIFORNIA GAMES	Epyx
4— ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft
5— DESPERADO	Topo
6— WORLD GAMES	Epyx
7— TAIPAN	Ocean
8— ARKOS	Zigurat
9— VENOM STRIKES BACK	Gremlin
10— BATTLE CHOPPER	Methodic Solutions

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

PASATIEMPOS

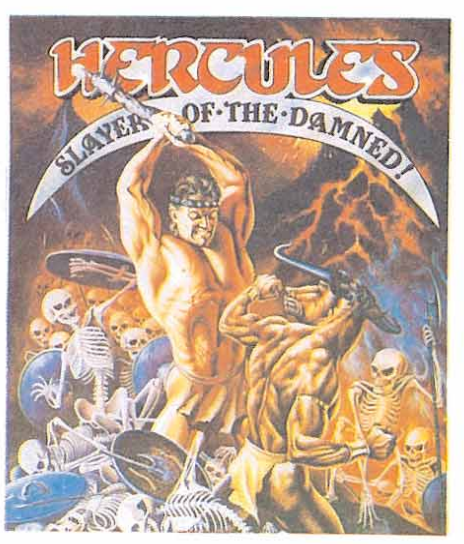
CYBERNOID	HEWSON
TARGET RENEGADE	U. S. GOLD
SILENT SHADOW	OCEAN
CHARLIE CHAPLIN	TOPO

FORMA DE RESOLVERLO: Une con una flecha cada juego con la compañía correspondiente.



HERCULES, SLAYER OF THE DAMNED

Destruye al minotauro



Spectrum, Amstrad, Commodore

Gremlin

Versión comentada: Spectrum

Ha tardado mucho en aparecer una versión de ordenador sobre este legendario héroe, que, por sus muchas hazañas, merecía un puesto en algún juego. Además, se presta a ello como pocos.

Aunque creo recordar que ya apareció como protagonista en un juego de los llamados «budget», no tuvo mucha fama. Sin embargo, es ahora que lo toma Gremlin cuando se puede conseguir un juego popular.

Sin embargo, en algunos aspectos Hércules deja bastante que desear. Se trata, cómo no, de que Hércules recoja los resultados de sus 12 trabajos. Y digo recoger porque se trata de eso: durante la lucha con los enemigos irán apareciendo y hay que recoger los símbolos que representan a cada tarea.

No os hagáis ilusiones: se trata de un juego más de combate. Los rivales de Hércules son esqueletos a los que debe matar con sus armas, a la vez que consigue cada labor, para al final enfrentarse con el minotauro.

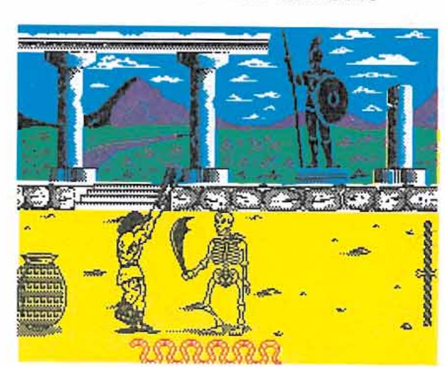
Los gráficos son bastante buenos, aunque poco variados: sólo te vas a enfrentar a esqueletos y al minotauro. No parece tampoco haber mucha variedad de escenarios. Los movimientos son de gran calidad, en cuanto a ejecución, pero algo lentos debido al gran tamaño de los gráficos. Como de costumbre, Hércules tiene 16 posibilidades de movimiento: las ocho direcciones con o sin disparo.

También hay un factor de estrategia (muy poco, eso sí) que es la aparición de una serpiente en la parte inferior de la pantalla. Dicha serpiente varía de tamaño y se mueve lentamente, de forma que sólo puedes herir a tu rival cuando el reptil se halla bajo él. Conforme le vas derrotando, la serpiente disminuye de tamaño, con lo que se dificulta tu acción. Por el contrario, si es tu rival quien está a punto de darte fin, la serpiente se agranda, con lo que se facilita el ataque.

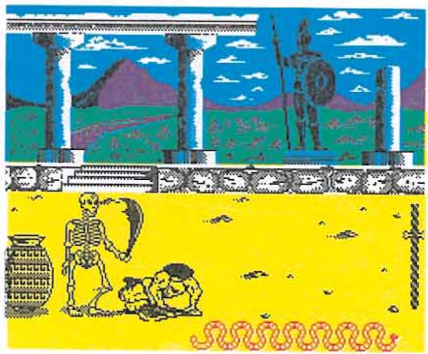
La situación del combate se puede observar en la parte derecha de la pantalla, donde hay un hueso que se mueve con arreglo a los golpes que se dan en el combate. Si llega arriba, significa que el pobre Hércules ha pasado al Olimpo.

En resumen, un tema que pedía a gritos un juego, pero que no ha sido aprovechado a tope, ya que resulta demasiado parecido a otros juegos de combate.

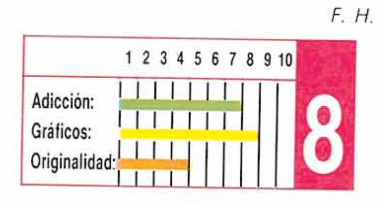
F. H.



Hércules es un juego más de combate.



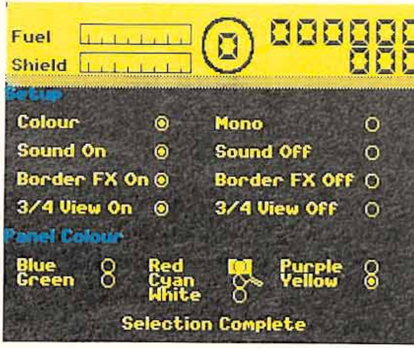
El movimiento es algo lento debido al gran tamaño de los gráficos.



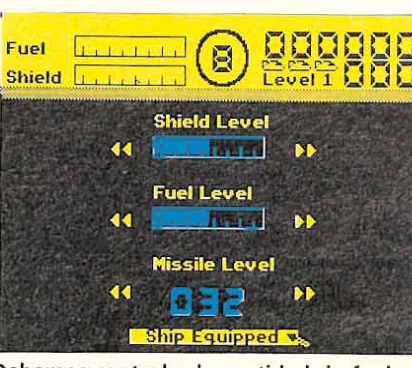


EARTHLIGHT

La originalidad como emblema



Earthlight es la primera incursión de su programador en el mundo de los arcades.



Debemos controlar la cantidad de fuel y munición, antes de enfrentarnos a cada fase.

Spectrum

Firebird

Versión comentada: Spectrum

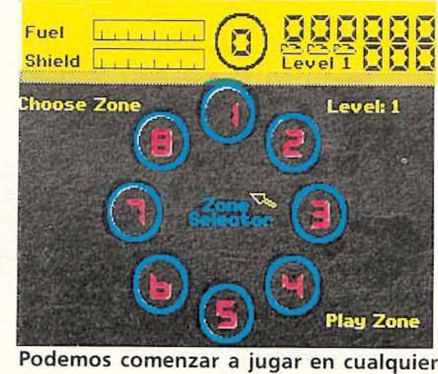
Pete Cook, autor entre otros programas tan conocidos como Tau Ceti, Academy o Micronaut One, acaba de publicar lo que es su última creación, Earthlight, realizada para Firebird y que representa su primera incursión en el fascinante y trepidante mundo de los arcades.

Lo primero que os llamará la atención sobre el juego nada más cargarlo es lo difícil que resulta encontrarle parecido con algún otro programa anterior por lo que independientemente de lo que se pueda decir de su calidad global, Earthlight ya tiene ganada a priori una gran baza a su favor: la originalidad.

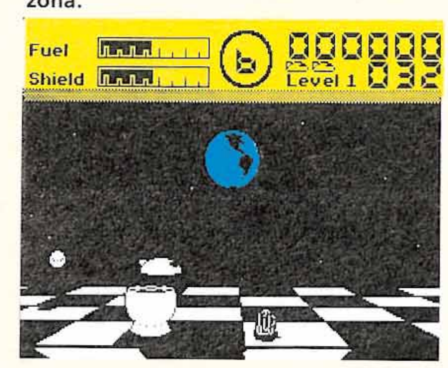
El objetivo del juego consiste en pilotar una sofisticada y extraplana nave espacial con la que vamos a tener que recorrer cuatro niveles, cada uno de ellos compuesto por ocho zonas. Las zonas, por las que podemos movernos en sentido horizontal, tanto a izquierdas como a derechas, están dispuestas simulando ser la superficie de un planeta de tal forma que si avanzamos ininterrumpidamente en un mismo sentido acabaremos por volver al punto del que habíamos partido.

Lo que debemos hacer es buscar una serie de cajas (el número de éstas coincidirá con el número de la zona) que se encuentran esparcidas por la zona, para una vez recogidas volver a la base y así hasta que completemos las ocho zonas con lo que obtendremos el paso hacia el siguiente nivel. Otra utilidad de la base es que si retornamos antes de tiempo nos informará de cuántos cubos nos quedan por recoger y de cuántos enemigos se encuentran en la zona.

Nuestro objetivo es recorrer cuatro niveles compuestos por ocho zonas.



Podemos comenzar a jugar en cualquier zona.

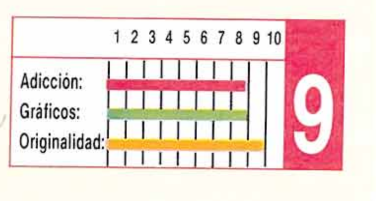


Si avanzamos ininterrumpidamente en un mismo sentido llegaremos al punto de origen.

Podemos empezar el juego en la zona que deseemos si bien, claro está es conveniente comenzar por la uno que es la más fácil. Cuando nos dispongamos a entrar en la zona tendremos que seleccionar el equipamiento de nuestra nave, controlando la cantidad de fuel, munición y escudos que deseamos, si bien hay que tener en cuenta que el reparto es proporcional, es decir cuanto más utilicemos de uno, menos podremos seleccionar de otro.

Como veis, Earthlight es un juego con un mucho de arcade y algo de estrategia. Aderezado con unos gráficos simples, pero bien realizados y sobre todo con unos excelentes movimientos conjugados con un scroll increíblemente suave; lo cual unido a un buen nivel de adicción y a su ya mencionada originalidad consigue que el resultado final sea simplemente sensacional. Tan sólo una pega: al mantenerse fijos tanto el desarrollo como el diseño de los escenarios el juego puede acabar siendo algo reiterativo.

J. E. B.



TRAZ

Construye tu propio juego

Commodore

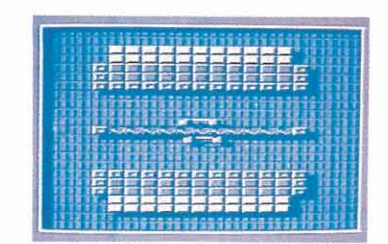
Cascade

Versión comentada: Commodore

Desde que los primeros ordenadores personales vieron el nacimiento del juego del Break-out, hace ya una eternidad, muchas, muchísimas han sido las versiones y variantes que han aparecido del juego de la raqueta, la pelotita rebotante y la pared de ladrillos. Desde entonces, los «break-outs» han ido manteniéndose como uno de los géneros con más aceptación entre los vídeo-jugadores (recientemente, con programas como Arkanoid, Krakout y otros).

Cuando parecía que lo de los «break-outs» estaba ya totalmente exprimido, y que no era ya posible sorprenderse con ese tema, aparece Traz, un nuevo programa de la casa Cascade que, sin duda, supone un nuevo peldaño en la evolución de la idea original.

En Traz destaca especialmente la multiplicidad, tanto de raquetas (hasta 4 ó 5 por pantalla), como de pelotas (hasta 4 ó 5 simultáneas), como de zonas por donde se «cuela» la bola. Todo ello hace que aumenten muchísimo las posibilidades de variación en el diseño de las pantallas. De las 64 de que consta el juego, parece como si no hubiese dos ni tan siquiera parecidas. Todas son diferentes, y ello contribuye al gran atractivo del juego.



Traz es un nuevo peldaño en la evolución de la idea original de los «Break-outs».

Tampoco faltan los ingredientes accesorios típicos de los break-outs, como son los bichos que se «pasean» por la pantalla, la posibilidad de ampliar las capacidades de nuestras raquetas, etcétera.

Para redondear el conjunto, el juego incluye un potente editor para diseñar y almacenar en cinta nuestras propias pantallas, detalle éste siempre de agradecer.

No cabe la menor duda de que nos hallamos ante un programa de lo más adictivo que ha aparecido últimamente. Sólo un aspecto negativo: las cinco vidas de que disponemos resultan del todo insuficientes para afrontar tantas y tan complejas etapas.

F. V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

CORPORATION

Estrategia de tablero

Spectrum, Amstrad, Commodore

Activision

Versión comentada: Commodore

Año 3026. La galaxia se halla dividida en dos corporaciones, la buena (la tuya) y la mala (la otra). De repente, es detectado un meteorito cargado de un mineral precioso muy buscado. Tú estás al mando del equipo de extracción minera y debes llevar tus unidades al meteorito para extraer todo el mineral posible. Pero, claro, la corporación rival también ha mandado a sus efectivos a por el mineral.

A partir de ahí, todo es conocido, salvo que se han sustituido los tanques y soldados por unidades móviles y robots de perforación. Mismo escenario (tablero cuadriculado, aunque menos detallado que en los wargames



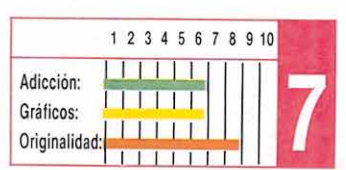
El escenario es menos detallado que en los «Wargames» tradicionales.

tradicionales), mismas acciones (desplazamientos, trayectorias...).

Sin entrar en complicados aspectos técnicos, digamos que Corporation resulta bastante jugable, aunque los acontecimientos se suceden con excesiva rapidez como para poder desarrollar tácticas complejas.

Corporation es un programa que hay que valorar más por su originalidad temática que por su realización.

F. V.



ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE TIENDA EN MONTERA, 32 - 2.º • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	P.V.P.
HARDBALL (BASEBALL)	500
INFILTRATOR	500
BREAK THRU	500
MISION IMPOSIBLE I	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLF	500
GOLPE EN P. CHINA	500
ALIENS (EL REGRESO)	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
RAMPAGE	500
ENDURO RACER	500
MICROBALL (PINBALL)	500
EXPLODING FIST	500
ARMY MOVES	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
TRES LUCES DE GLAU.	500
POLE POSITION	500
SPY HUNTER	500
BRUCE LEE	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET I	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
GREAT ESCAPE	500
BATMAN	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION (OPERA)	500
UCHI MATA	500
FAIRLIGHT II	500
BMX II	500
NINJA MASTER	500
MASTERCHES (AJEDREZ)	500
LA PULGA	875
STONKERS (ESTATEG.)	875
DAMAS ZX	875
EL CUERPO HUMANO	875
CARVALHO	875
WESTERN GAMES	875
ROAD WARS	875
MORTADELO Y FILEMON	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LA G. DE VAJILLAS	875
EL CID	875
GARFIELD	875
PHM PEGASUS	875
INSIDE OUTING	875
MABLE MADNESS	875
XOR	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
BASKET TWO ON TWO	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
GUADALCANAL	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
BATTLESHIPS	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
IKARI WARRIORS	875
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
CROSSWIZE	875
GOTHIK	875
MAGNETRON	875
BEYOND ICE PALACE	875
EARTLIGHT	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875

SPECTRUM	P.V.P.
NEMESIS	875
JAIL BREAK	875
YOGUI BEAR	875
TRAP DOOR II	875
GUNBOAT	875
WINTER OLIMPIAD 88	875
IMPACT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
ACE	875
ACE 2	875
SNOOKER (BILLAR)	875
TRIO (AIRWOLF 2 + G. GURIANOS + 3DC)	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
RENEGADE I	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET 2	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
MASK	875
MASK 2	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
PHANTOM CLUB	875
SIDEARMS	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID 2	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
PSYCHO SOLDIER	875
TARGET RENEGADE 2	875
CYBERNOID (EXOLON 2)	875
CHARLES CHAPLIN	875
MEGAPOCALIPSE	875
GUTZ	875
VIXEN	875
LAZER TAG	875
BLOOD BROTHERS	875
MAD MIX GAME	875
BLACK BEARD	875
SILENT SHADOWS	875
STREET SPORT BASKET	875
DESOLATOR	875
PACK MONSTRUO	1.200
COL. EXITOS DINAMIC	1.200
SIX PACK I + DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
BOMB JACK 2	1.200
RENAUD	1.200
BOBSLEIGHT	1.200
ATF	1.200
LEADER BOARD (GOLF)	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500

SPECTRUM	P.V.P.
3D GAME MAKER	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
GUNSHIP	2.200
TRIVIAL	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
INFILTRATOR	500
DONKEY KONG	500
BREAK TRHU	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
ALIENS (EL REGRESO)	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
RAMPAGE	500
ENDURO RACER	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
MICROBALL	500
UCHI MATA	500
TRES LUCES DE GLAU.	500
DECATHLON	500
EXPLODING FIST	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
EL COCHE FANTASTICO	500
EL HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAO LINS ROAD	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET I	500
WINTER GAMES	500
GREAT ESCAPE	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION (OPERA)	500
CARVALHO	875
WESTERN GAMES	875
MORTADELO Y FILEMON	875
LA PANTERA ROSA	875
WERWLVES OF LONDON	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
LA G. DE VAJILLAS	875
EL CID	875
INSIDE OUTING	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
XOR	875
BASKET TWO ON TWO	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
GUADALCANAL	875
SUPER SPRINT 2	875
PREDATOR	875
TENIS 3D	875
BILLY EL B. 2	875
MACH 3	875
KARNOV	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLESHIPS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
GOTHIK	875
BEYOND ICE PALACE	875
JACKAL	875
NEMESIS	875
JAIL BREAK	875
YOGUI BEAR	875
TRAP DOOR 2	875
GUNBOAT	875
BUBLE GHOST	875
IMPACT	875

AMSTRAD	P.V.P.
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
TRIO (AIRWOLF 2 + G. GURIANOS + 3 DC)	875
TAI PAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
MASK 2	875
RENEGADE	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET 2	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
TOUR DE FORCE	875
PHANTOM CLUB	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
IMPOSIBLE MISION 2	875
CYBERNOID (EXOLON 2)	875
CHARLES CHAPLIN	875
BLACK BEARD	875
MAD MIX GAME	875
LAZER TAG	875
WIZARD WAR	875
VIXEN	875
NEBULUS	875
BLOOD BROTHERS	875
SILENT SHADOWS	875
STREET SPORT BASKET	875
DESOLATOR	875
PACK MONSTRUO	1.200
COL EXITOS DINAMIC	1.200
SIX PACK 1 + DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK 2	1.200
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
IZNOGOUD	1.200
ANGEL DE CRISTAL	1.200
FRIGHTMARE	1.200
RENAUD	1.200
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	1.200
ATF	1.200
ATROG	1.200
BOBSLEIGTH	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
SPORT 88	1.295
EL OJO (THE EYE)	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
TRIVIAL	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA)	975
SPIRIT (COPIADOR DE CINTA A DISCO)	975
AMSBASE (BASE DATOS)	975

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
AMSTEST (CHEQUEO)	975
BASE DE DATOS Y DE ETIQUETAS	975
CONTAB. DOMESTICA	1.500
MONITOR C. MAQUINA	1.500
LENGUAJE FORTH	1.500
DRAUGHTSMAN (GRAFICO)	1.500

COMMODORE	P.V.P.
EXPRESS RAIDER	500
MICROBALL (PINBALL)	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
ALIENS	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
ARMY MOVES	500
MICROBALL (PINBALL)	500
TWO ON TWO	500
WONDER BOY	875
GUADALCANAL	875
SUPER SPRINT 2	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MARBLE MADNESS	875
PHM PEGASUS	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
LA G. DE VAJILLAS	875
INSIDE OUTING	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
XOR	875
STREET HASSLE	875
CARVALHO	875
WESTERN GAMES	875
ROADWARS	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLESHIPS	875
CHAIN REACTION	875
GOTHIK	875
MAGNETRON	875
BEYOND ICE PALACE	875
JAIL BREAK	875
NEMESIS (KONAMI)	875
SUMER GAMES 2	875
TAI PAN	875
CORRECAMINOS	875
WATERPOLO	875
RENEGADE	875
TANK	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET 2	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
STREET SPORT BASKET	875
CHAMPIONS. WRESTLING	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ROLLING THUNDER	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
UNITRAX	875
TROLL	875
TARGET RENEGADE 2	875
CYBERNOID (EXOLON 2)	875
BLOOD VALLEY	875
GUTZ	875
WIZARD WAR	875
LAZER TAG	875
DESOLATOR	875
WINTER OLYMPIAD 88	875

COMMODORE	P.V.P.
GUNBOAT	875
TRAP DOOR 2	875
IMPACT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
ACE 2	875
TRIO	875
BANGKOK KNIGHTS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SIX PACK 1 + DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPER BOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK 2	1.200
PROHIBITION	1.200
LEADER BOARD	1.200
STAR WARS	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
SPORTS 88	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
AZIMUTH (ALINEADOR)	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
BMX	500
GEOGRAFIA	500
POKER	500
DRAW & PAINT	500
MAPA ESTELAR	500
RIOS DE ESPAÑA	500
QUINIELAS	500
OH SHIT (COMECOCOS)	500
MASTERCHESS (AJEDREZ)	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
ARMY MOVES	500
JACK THE NIPPER	500
KNIGHT LORE	500
ALIEN 8	500
GUNFRIGHT	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
ARKANOID	500
HEAD OVER HEELS	500
UCHI MATA	500
BATMAN	500
COLT 36	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISSION	500
AVENGER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PENTAGRAM	500
DECATHLON	875
ALIENS (EL REGRESO)	875
HOWARD EL PATO	875
EL CID	875
FERNANDO MARTIN (EXECUTIVE VERSION)	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
GAME OVER	875
DON QUIJOTE	875
ROCKY	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
MACADAM BUMPER	875
BEACH HEAD	875
ALPINE SKY	875
POLICE ACADEMY 2	875
T T RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
HARD BOILED	875

MSX	P.V.P.
MINER MACHINE	875
SPEEDBOAT RACER	875
747 FLIGH SIMULATOR	875
737 FLIGH SIMULATOR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRTFIRE 40	875
007 ALTA TENSION	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
WORLD GAMES	875
MISTERIO DEL NILO	875
TEMPTATIONS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
TAI PAN	875
MATCH DAY 2	875
CALIFORNIA GAMES	875
INDIANA JONES	875
ARKOS	875
MAD MIX GAME	875
BLACK BEARD	875
SILENT SHADOWS	875
INT. KARATE	975
DEMONIA	975
3D PINBALL	975
EL DESCUB. DE AMERICA	975
LADY SAFARI	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHES (AJEDREZ)	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER OLYMPICS	975
SUPER BOWL	975
ADDICTABALL	975
PACK MONSTRUO	1.200
COL. EXITOS DINAMIC	1.200
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	1.200
KNIGHT COMANDER (EXT. COMANDOS DE BASIC)	1.200
KIT ALINEAMIENTO	1.200
ACE OF ACES	1.200
EL OJO (THE EYE)	1.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
GREEN BERET	4.500
FOOTBALL (KONAMI)	4.500
TENNIS (KONAMI)	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
ROAD FIGHTER	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
PINGUIN ADVENTURE	4.500
GAME MASTER	4.900
NEMESIS 2	4.900
SALAMANDER	4.900
F-1 SPIRIT	4.900
MIRAI	4.900
TRITORN	4.900
GARIBO KING	4.900
GUARDICS	4.900
GOLUELLIOS	4.900
AMERICAN TRUCK	4.900
VAXOL	4.900
FANTACH SOLDIER	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
USAS (MSX2)	4.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
SUPER TRITORN (MSX2)	4.900
ANTROGINUS (MSX2)	4.900
DEEP FOREST (MSX2)	4.900
SCRAMBLE FORM. (MSX2)	4.900

AMSTRAD DISCOS	P.V.P.
LIVINGSTON SUPONGO	1.300
LA COSA NOSTRA	1.300
ROGUE TROOPER	1.300
TRAP DOOR	1.300
POPEYE	1.300
MICROBALL	1.300
GAUNTLET	1.300
JACK THE NIPPER 2	1.300
EL ZORRO	1.300
NEMESIS (KONAMI)	1.300
JAIL BREAK	1.300

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
SIR FRED	1.300
HYDROFOOL	1.300
ENDURO R. +S. SPRINT	1.300
RAMPAGE + I. KARATE +	1.300
MORTADELO Y FILEMON	1.750
LA PANTERA ROSA	1.750
FERNANDO MARTIN	1.750
LA G. DE VAJILLAS	1.750
CARVALHO	1.750
PREDATOR	2.250
BOB WINNER	2.250
KARNOV	2.250
ABADIA DE CRIMEN	2.250
BUGGY BOY	2.250
OUT RUN	2.250
TRIO (AIRWOLF 2 +G. GURIANOS + 3DC)	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
D. QUIJOTE + MEGACOR	2.250
FREDDY H. + PHANTIS	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
GOODY + LAST MISSION	2.250
MASTERS + DEFLEKTOR	2.250
EXOLON + ZYNAPS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
INDIANA JONS + RYGAR	2.250
MATCH DAY 2 +P CLUB	2.250
GAUNTLET II + 720	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
CH. CHAPLIN + LAZER T	2.250
MAD MIX GAME + BLACKBEARD	2.250
WIZARD W. + CYBERNOID	2.250
STREET SPORT BASKET + MISION IMPOSIBLE 2	2.250
COL. EXITOS DINAMIC	2.250
SIX PACK 1 + DUET	2.750
SIX PACK 2	2.750
SIX PACK 3	2.750
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	2.750
PROHIBITION	2.750
PARIS DAKAR 4 POR 4	2.750
PARIS DAKAR MOTOS	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SPECTRUM + 3 DISCOS	P.V.P.
LIVINGSTON SUPONGO	1.300
LA COSA NOSTRA	1.300
ANTIRIAD	1.300
FERNANDO MARTIN	1.750
LA G. DE VAJILLAS	1.750
CARVALHO	1.750
+3 PACK (D. QUIJOTE + F. MARTIN + G. OVER + ARMY)	1.750
ABADIA DE CRIMEN	2.250
BUGGY BOY	2.250
COL. EXITOS DINAMIC	2.250
GOODY + LAST MISSION	2.250
FREDDY H. + PHANTIS	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
3D GAME MAKER	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
RENEGADE + RENEGADE 2	2.250
MADMIXGAME + S. SHADOW	2.250
TRANSFER +3	2.500
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET 2	2.600
GUNSHIP	2.600
PROHIBITION	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ATARI ST	P.V.P.
OUT RUN	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
MIS. IMPOSIBLE II	3.900

ATARI ST	P.V.P.
INDIANA JONES	3.900
GAUNTLET 2	3.900
CORRECAMINOS	3.900
SUPER CYCLE	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
CH. WRESTLING	3.900
SUBATTLE SIMULATOR	3.900
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI	3.900
CHARLES CHAPLIN	3.900
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	4.700
BUBBLE BOBBLE	4.700
MORTADELO Y FIL.	4.700

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.200
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500
DISCIPLE +D	15.900
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 3.5"	46.480
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 5.25"	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIOCASETTE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
SINTETIZADOR DE VOZ EN CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR-ADAPTADORA PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900
CASETTE COMMODORE	5.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETTE	1.300
MULTIMILLER (HACE COMPATIBLE MSX2)	7.900
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	11.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX +2, +3	3.300
PHASOR ONE	3.300
MAGNUM	3.300
EUROM. PROFESIONAL	7.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

OFERTAS ESPECIALES — EXISTENCIAS LIMITADAS

SPECTRUM	P.V.P.
WAR	295
MARTIANOIDS	295
NODES OF YESOD	295
ENIGMA FORCE	295
RASPUTIN	295
VECTRON	295
COMET GAME	295
INVADERS	295
MADBALLS	295
BRAVESTART	295
WHO DARES WINS II	295
SHOW JUMPER	295
COMIC SHOCK ABSORB.	295
DONKEY KONG	295
LOCO	295

SPECTRUM	P.V.P.
NOMAD	295
CRITICAL MASS	295
INSPECTOR GADCHET	295
FUTURE KNIGHT	295
THRONE OF FIRE	295
OLE TORO	295
MASTERS DEL UNIV.	295
GALACTIC GAMES	595
DEATHSCAPE	595
QUARTET	595
BEST OF 3D	595
FIRETRAP	595
STARBYTE	595
NUCLEAR BOWLS	595
RAMPARTS	595

SPECTRUM	P.V.P.
AFTEROIDS	595
ARKOS	595
DEFLEKTOR	595
CAPITAN AMERICA	595
DEATH OR GLORY	595
PESADILLA	595
FIFTH QUADRANT	595
TRIAXOS	595
REBEL	595
CENTURIONS	595
HYBRID	595
IMPLOSION	595
EXPRESS RAIDER	595
SUPPER SOCCER	595
KNIGHTMARE RALLY	595

OFERTAS ESPECIALES — EXISTENCIAS LIMITADAS

AMSTRAD	P.V.P.
WAR	295
SIGMA 7	295
OLE TORO	295
ROBBOT	295
PACIFIC	295
TRAILBLAZER	295
REVOLUTION	295
HACKER	295
ZORRO	295
PULSATOR	295
CORTOCIRCUITO	295
CRAY 5	295
WHO DARES WINS II	295
KETTLE	295
FIRELORD	295

AMSTRAD	P.V.P.
XEVIOUS	295
RANARAMA	295
DEEP STRIKE	295
EQUINOX	295
MARTIANOIDS	295
TANK BUSTERS	295
MISSION	295
PESADILLA	595
FIRETRAP	595
STARBYTE	595
CAPITAN AMERICA	595
MASTERS DEL UNIV.	595
RAMPARTS	595
MISTERIO DEL NILO	595
ARKOS	595

AMSTRAD	P.V.P.
MAD BALLS	595
MARIO BROS	595
FINAL MATRIX	595
MUTANTS	595
AUF WIEDERSEN MONTY	595
SALOMONS KEY	595
FIFTH QUADRANT	595
DRUID	595
DRAGONS LAIR 2	595
TRIAXOS	595
HYBRID	595
DEFLEKTOR	595
HUNTER KILLER	595
PINBALL WIZARD	595
REX HARD	595

OFERTAS ESPECIALES — EXISTENCIAS LIMITADAS

COMMODORE	P.V.P.
SIGMA 7	295
THANATOS	295
DOUBLE TAKE	295
DONKEY KONG	295
SARRACEN	295
CORTOCIRCUITO	295
XEVIOUS	295
GYROSCOPE	295
ROAD RACE	295
007 AVIEW TO A KILL	295
10TH FRAME (BOLOS)	295
CRITICAL MASS	295
BREAKDANCE	295
GHOSTBUSTERS	295
EMPIRE	295

COMMODORE	P.V.P.
CHALLENGE OF THE G.	595
PESADILLA	595
RAMPARTS	595
CAPITAN AMERICA	595
HIGH FRONTIER	595
QUARTET	595
REBEL	595
HYBRID	595
DRAGONS LAIR 2	595
SNAP DRAGON	595
MADBALLS	595
MEGACORP	595
PSICHO SOLDIER	595
MAX TORQUE	595
NEBULUS	595

MSX	P.V.P.
SPIRITS	295
MARTIANOIDS	295
SURVIVOR	295
INVADERS	295
BOUNDER	295
SHOW JUMPER	295
TRAIBLAZER	295
FUTURE KNIGHT	295
FIREHAWK	295
WALL	295
ALE HOP	595
NUCLEAR BOWLS	595
LAZY JONES	595
STARBYTE	595
REX HARD	595

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A:

ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ÉSTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
MISILE	M. IMPOSIBLE	M. IMPOSIBLE	CROSSING
TIMEDATE	MUSIC MAESTRO	PIT STOP II	BOOM
PEDRO	FONT EDITOR	PING PONG	OILS WELL

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________
TELÉFONO ____________
FORMA DE PAGO ____________
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
TÍTULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVÍO	200
	TOTAL	



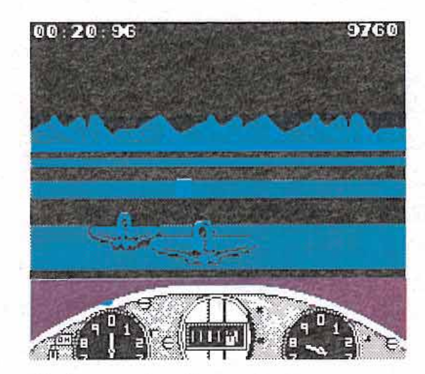
AIR RALLY

Para jugadores de altos vuelos

Spectrum, Amstrad, Commodore

Activision

Versión comentada: Amstrad



El número de adversarios crece a medida que conseguimos nuevas metas.

Por fin ha llegado un juego para los auténticos maniáticos de la velocidad aérea a cargo de Activision, compañía que sigue defendiendo a capa y espada la idea de realizar programas deportivos de sencillo manejo. Pocos indicadores de vuelo y una emocionante maniobrabilidad del avión, son los rasgos principales de «Air Rally» convirtiéndole en un buen programa de acción para los menos diestros en el control de simuladores.

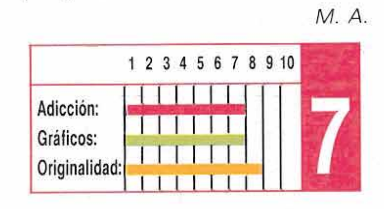
El movimiento es muy parecido al de Space Harrier, pero esta vez los enemigos, realizados con gráficos vectoriales, han sido sustituidos por contrincantes en tres dimensiones, y la escasa movilidad del protagonista, por una gran posibilidad de movimiento.

El juego comienza con una carrera en la que sólo tenemos un adversario. Nuestro objetivo consiste en llegar a la meta en el menor tiempo posible, sin salirnos de la pista, la cual está marcada con indicadores.

Debemos evitar el choque contra los otros aviones, y es recomendable volar lo más bajo posible para ganar tiempo.

A medida que consigamos nuevas metas, el número de adversarios crecerá, por lo que el espacio de la pista se verá reducido notablemente, y de igual forma deberás demostrar tu pericia pasando entre los demás aviones. «Air Rally» es un juego de acción, estrategia y habilidad que entretiene, lo que le convierte en otro buen programa de Activision.

M. A.



EXPLORER XXXI

Un scroll «demasiado» original

Spectrum

Dro Soft

Versión comentada: Spectrum

Con juegos como éste es como se pierde una fama árduamente ganada. Desde luego, cualquier persona que compre este programa es probable que se lleve una decepción.

Este comienzo tiene, por supuesto, un fundamento: la escasísima calidad del juego comentado. Parece mentira...

Empecemos por el principio. Se trata, una vez más, de salvar a la Tierra, que esta vez se ve abocada a la catástrofe de una forma ininteligible: parece ser que el planeta ha atravesado una tormenta espacio-temporal y que la partícula intertemporal RZ-800, estabilizadora de la órbita terrestre, ha sido catapultada al pasado. Como era de esperar, tú eres el elegido para recuperarla.

Hasta aquí, bien. Peores argumentos ha habido en la historia del software lúdico. Lo malo es cuando se termina de cargar el juego y, ansioso, te dispones a disfrutar con él.

Se trata de un arcade (al menos, eso parece) de «scroll» horizontal. Por lo pronto, apareces en medio de la pantalla y, antes de que sepas quién de sus habitantes eres, probablemente hayas perdido tres vidas. Y esto se debe a que por detrás de ti aparecen misteriosamente unos personajes que disparan balas sin darte tiempo a reaccionar. Y esto ocurre cada vez que pasas de pantalla, pues siempre apareces en su centro. Como veis, se trata de un «scroll» bastante original.



Los enemigos aparecen sin darte apenas tiempo para reaccionar.



El sonido es absolutamente nulo durante la partida.

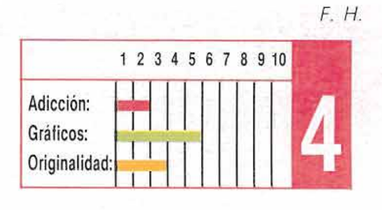
En la espalda pareces llevar un tubo propulsor, pero éste, ante mi gran asombro, no permite el avance por el aire, con lo que sólo puedes saltar en tu vertical.

El movimiento es pasable, pero aquí viene lo increíble: cada vez que matas un enemigo el juego se paraliza por unos instantes. Parece mentira que a estas alturas todavía exista este problema.

El sonido es absolutamente nulo, por lo menos en lo que se refiere a la partida. Es un juego lento y, sobre todo, muy aburrido. El «scroll» es lineal y no hay gran variedad de enemigos, por lo menos en las pantallas que fui capaz de recorrer. Lo único que se salva del juego son los gráficos y su color, pero tampoco son nada del otro mundo: eso sí, destacan entre tanta mediocridad.

Un tironcillo de orejas en esta ocasión a sus programadores.

F. H.



MISSION JUPITER

Más allá de las estrellas

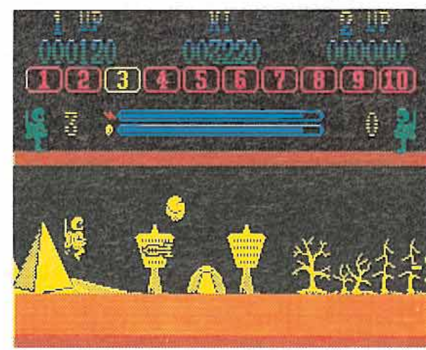
Spectrum, Amstrad, Commodore

Code Masters

Versión comentada: Amstrad

Code Masters, la compañía británica que hace unos días nos sorprendió cediendo los beneficios de su último juego a una fundación benéfica, vuelve a sorprendernos con «Mission Jupiter», que a pesar de ser un programa de bajo coste, no tiene nada que envidiar a ningún buen arcade.

Empezando por la originalidad de la pantalla, continuando con la adecuada combinación de colorido y, sobre todo, las diferentes características de movimiento que tienen los distintos enemigos, consiguen una sensación de realidad casi perfecta, convirtiéndole en un buen juego que nos asegura muchas horas de entretenimiento.

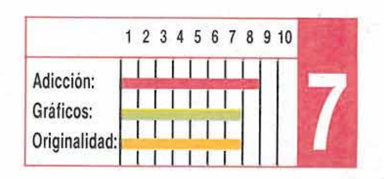


Mission Jupiter no tiene nada que envidiar a ningún buen arcade.

El objetivo es recorrer las 10 fases que constituyen la superficie del planeta Jupíter, matando todo aquello que se nos ponga por delante, y conservando el combustible del reactor y la energía del láser.

«Mission Jupiter» es el arcade que nos confirma que Code Masters está constituido por un equipo en el que no sólo hay buenos chicos... también hay buenos programadores.

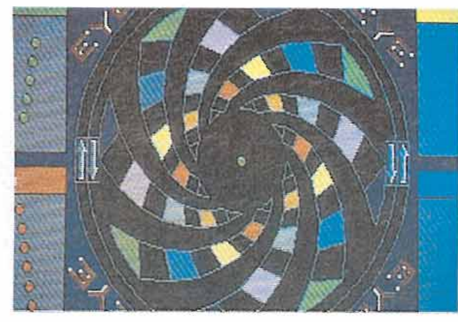
M. A.





THE EYE

Mucho más que un juego de mesa



El objetivo del juego es situar un número determinado de fichas en el color que nos corresponda.

Endurance Games

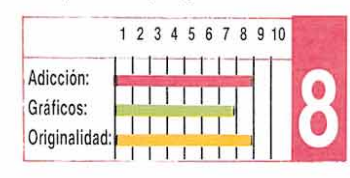
«The eye», aunque por su nombre no lo parezca, está basado en un juego de mesa, que para más señas se ha comercializado simultáneamente con el juego de ordenador.

El juego se desarrolla sobre un tablero de 32 casillas formadas por dos espirales, hay un total de ocho colores repartidos por el tablero a cada uno de los cuales corresponden cuatro casillas durante todo el transcurso del juego, aunque la posición de éstos puede variar, mediante el giro de las espirales.

El objetivo que debemos perseguir para alzarnos ganadores es lograr situar un número determinado de fichas, que depende del número de jugadores, de uno a cuatro, sobre el color que nos corresponda. Aunque el planteamiento es muy sencillo, jugar no es tan fácil como parece a simple vista.

Esta versión, excepto como es lógico en el aspecto gráfico, no difiere absolutamente en nada de las demás versiones, pero también es verdad que poco quedaba por añadir a este estupendo juego.

M. J.

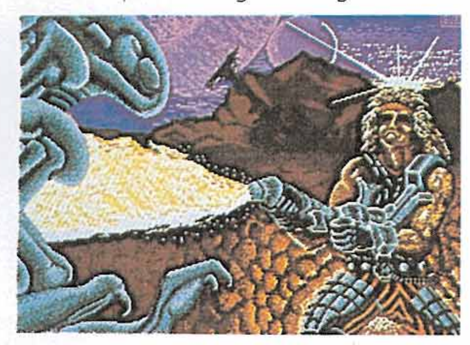


TRANTOR

Comienza la cuenta atrás

GO!

Aunque con algunos meses de diferencia desde que aparecieron las versiones de este juego para ordenadores de ocho bits, por fin llega a las grandes máquinas dispuesto a sorprendernos nuevamente.



Como ayuda disponemos de un sofisticado lanzallamas.

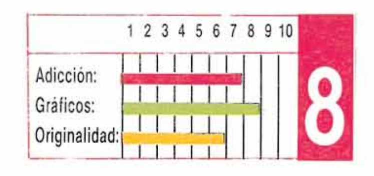


La mayor calidad gráfica de la versión Atari salta a la vista.

En Trantor la rapidez y los reflejos deben estar perfectamente sincronizados, ya que el tiempo corre en contra nuestra. Se nos ha encomendado la difícil misión de recorrer palmo a palmo los escenarios que componen una gigantesca base espacial, para encontrar y desactivar el ordenador central de la misma, y con ello detener la cuenta atrás que al llegar a cero activará la destrucción total de la base. Como ayudas adicionales para conseguir nuestro objetivo disponemos de un valioso y sofisticado lanza-llamas recargable (made in Japan, por supuesto) y de los diferentes objetos que aparecen diseminados en toda la estructura, camuflados en los terminales del ordenador.

La versión de Atari de «Trantor» no aporta nada nuevo a las versiones ya existentes, exceptuando, claro está, la mayor calidad gráfica. Pero, pese a ello no deja de ser un buen arcade con gran cantidad de detalles tan originales como espectaculares.

M. J.



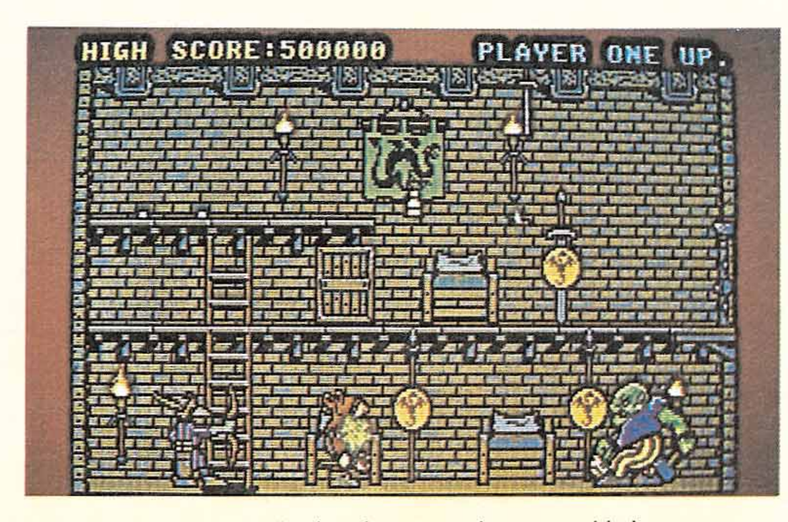


BLACK LAMP

Epopeya medieval de un bufón enamorado

Firebird

Jolly Jack, bufón de la corte de Allegoria, vive desde hace meses sumido en el más profundo de los desconsuelos. Por el día es el encargado de hacer brotar la sonrisa de su barrigudo —y falto de sentido del humor— soberano, mientras por las noches se deja invadir por la tristeza y la angustia que le causa el amor secreto y no correspondido que profesa por la más bella de las damas de la región: la princesa Griselda, hija del rey Maxim.



Black Lamp es una pequeña obra de arte gracias a sus cuidados escenarios.

Ésta que no ve en Jack sino a un hombrecillo divertido y amable al que confiesa sus amores por los más apuestos caballeros de la corte, no conoce los verdaderos sentimientos del bufón y en realidad Jack prefiere que sea así, temeroso de las burlas que su amor hacia Griselda pudieran originar. Nuestro amigo pasa así los días consciente de que su triste designio continuará por siempre jamás...

Pero como suele ocurrir en las famosas historias de amor, tarde o temprano acaba por ocurrir algo que haga que las cosas acaben con final feliz y engullimiento de ciertos plumíferos. Y como Black Lamp no podía ser menos, algo inesperado —y terrible— ocurrió.

Buena parte de la tranquilidad en que vivía Allegoria residía en la posesión de unas lámparas mágicas —entre ellas la famosa lámpara negra— cuyo misterioso poder protegía al reino de enfermedades y maleficios. Ahora ha ocurrido lo que parece irremediable: un grupo de dragones ha robado las lámparas y el reino ha caído en la oscuridad y la desgracia. Sus habitantes sufren el ataque de los más siniestros seres (gobblins, trolls, brujas...) que han convertido Allegoria en un dantesco escenario de destrucción y muerte.

El rey Maxim en un desesperado intento por evitar la destrucción de su reino ha ofrecido la mismísima mano de su hija a quien consiga recuperar las lámparas. Ya os podéis imaginar que sólo un loco se atrevería a enfrentarse con los dragones... pero al fin y al cabo —esto va por el pobre Jack— ¿qué es el amor sino locura?

Éste es el romántico argumento de «Black Lamp» una de las últimas producciones de Firebird que acaba de ser presentada en su correspondiente versión Atari. Y como podéis comprobar en las fotografías anexas el resultado ha sido algo más que un juego de ordenador... «Black Lamp» es sencillamente una pequeña obra de arte, uno de esos juegos a los que merece la pena jugar aunque sólo sea por escuchar sus fantásticas melodías, sus excelentes sonidos o contemplar sus fastuosos decorados repletos de color y detalles hasta más allá de lo que se pueda imaginar.

Francamente hacía bastante tiempo que no veíamos un programa tan cuidado y perfeccionista en sus aspectos gráficos. Sin lugar a dudas acaba de ver la luz una nueva obra cumbre de la programación. Nos quitamos el sombrero ante los señores de Firebird.

J. E. B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

OUT RUN

A 295 km/h con tu Atari

U. S Gold

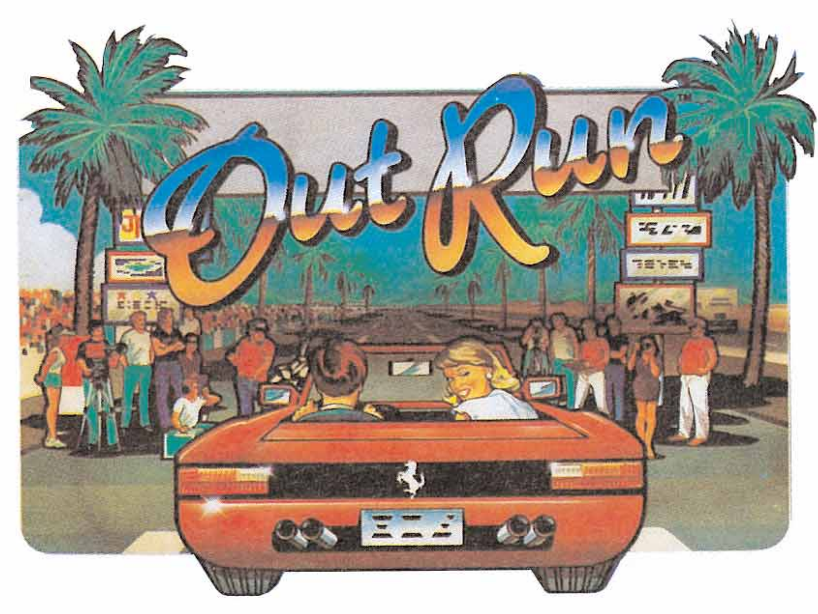
Sin duda una de las más esperadas conversiones de máquinas de videojuegos de los últimos años ha sido la de «Out Run», la fascinante máquina de Sega que nos ponía a los mandos del no menos fabuloso Ferrari Testarossa.

Y la verdad es que ha merecido la pena esperar, pues tal y como comprobaréis no cabe duda de que la versión Atari de «Out Run» puede considerarse como una de las mejores conversiones que ha desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores.

Como recordaréis, nuestro objetivo consiste en recorrer cinco niveles, para lo cual disponíamos de un tiempo limitado —y a menudo más que insuficiente— para cada uno de ellos. Cualquier contratiempo, como pueda ser una inesperada salida de carretera o un espectacular vuelco, hará que nuestras posibilidades de completar el nivel queden prácticamente reducidas a cero.

A lo largo de nuestro camino seremos acompañados por una exótica rubia que compartirá con nosotros los riesgos de nuestra fantástica aventura en la que atravesaremos desiertos, costas, ciudades, bosques... por los 15 tramos diferentes que incluye el programa.

Dos eran los aspectos en que se esperaba que esta versión superara a las realizadas con anterioridad para las máquinas de 8 bits: los gráficos y el sonido. Pues bien, en lo que se refiere a los aspectos gráficos os diremos que en efecto la mejora conseguida ha sido más que notoria con gran colorido y detalle, hasta el punto de acercarse bastante a los de la máquina original. Sin embargo, en lo referente al tema del sonido no se puede decir que los señores de U.S. Gold hayan aprovechado ni tan siquiera mínimamente las posibilidades del St, aunque para compensarlo, y como ya ocurriera con el resto de las versiones, se ha incluido una cinta con la música original del juego para que podamos escucharla a la vez que jugamos.



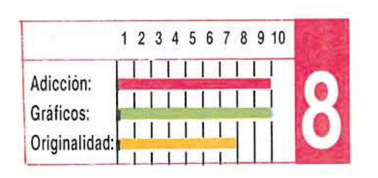


Nuestro objetivo consiste en recorrer cinco niveles en un tiempo límite.

Otro aspecto especialmente destacable es que, a pesar de que la carga de cada recorrido se debe efectuar por separado, las ventajas de la unidad de disco se hacen notar, pues aparte de ser más rápida nos evita tener que preocuparnos de parar el cassette, volverlo a poner en marcha, anotar el estado del cuentavueltas y todos esos inconvenientes que tuvimos que sufrir en anteriores versiones.

Tal vez la conclusión más acertada a la que se pueda llegar sobre la versión Atari de «Out Run» es que es cien veces mejor que cualquiera de las vistas con anterioridad, pero también lamentablemente peor que la máquina original. Pese a todo, un gran programa muy recomendable.

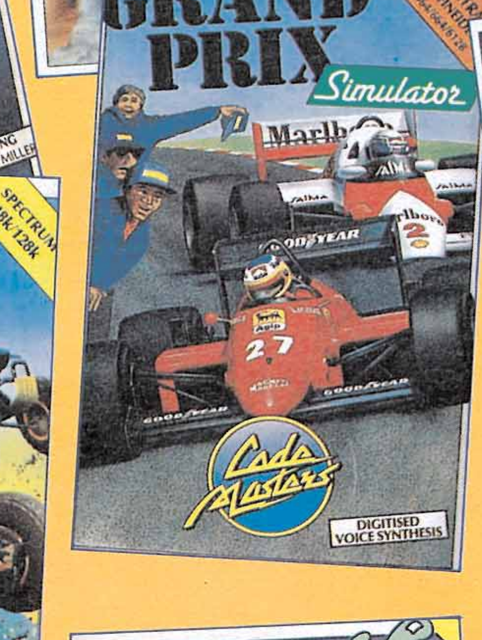
J. E. B.

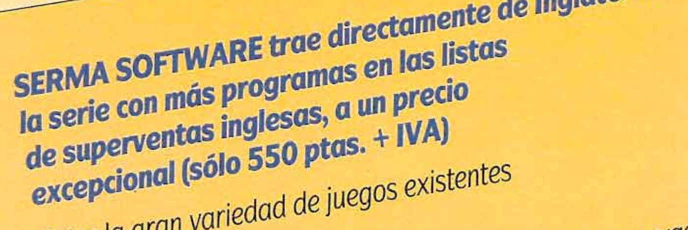




PRESENTA LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN INGLATERRA







SERMA SOFTWARE trae directamente de Inglaterra la serie con más programas en las listas de superventas inglesas, a un precio excepcional (sólo 550 ptas. + IVA)

Entre la gran variedad de juegos existentes te recomendamos:

BMX SIMULATOR.– Increíble realismo; peraltes, curvas, saltos y rampas con todos los efectos de un circuito. Siete recorridos diferentes con diferentes grados de dificultad. Opción para 2 jugadores, cámara lenta y repetición.

GRAND PRIX SIMULATOR.– Consta de 14 circuitos. Atraviesa puentes, manchas de aceite... y trata de conseguir récord. Opción para dos jugadores.

FRUIT MACHINE SIMULATOR.– Es el primer simulador que supera la realidad. Todas las opciones de las máquinas tragaperras. Disfruta de toda la emoción, pero sin correr ningún riesgo.

ATV SIMULATOR.– Simulador de vehículo todo terreno. Rampas, dunas, saltos, caídas... toda la emoción de un verdadero Rallie.

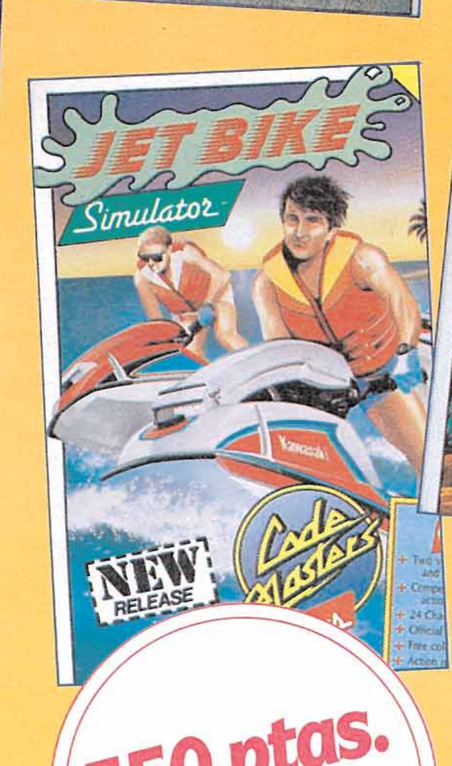
DIZZY.– Recoge los ingredientes de la poción mágica para lograr deshacerte del malvado mago LAKS mientras atraviesas los reinos fantásticos.

JET BIKE SIMULATOR.– Nueva versión de deportes acuáticos con diferentes circuitos: lagos, puertos, costas, a toda velocidad y los mejores gráficos.

PRO SKI SIMULATOR.– Toda la emoción de los más peligros descensos, pero sin necesidad de ambulancia si las cosas salen mal. Una verdadera obra maestra.

SUPER ROBIN HOOD.– Rescata a tu amada Marian de las garras del Sheriff de Nothingham. Atraviesa las salas de esqueletos, esquiva las flechas... Ella está en peligro.

GHOST HUNTER.– Penetra en la mansión tenebrosa para rescatar a tu hermano prisionero de las Fuerzas del Mal. Es un programa que te helará la sangre.







Del 1 de junio al 15 de julio por la compra de **dos juegos** te regalamos **un ARO VOLADOR**



DISTRIBUIDORES
GALICIA-ASTURIAS-LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 135, 9.º 6
15003 La Coruña. Tel. (981) 22 84 73
CATALUÑA (Cartuchos MSX)
Disvent, S. A.
Villadonat, 236-238
Barcelona. Tel.: (93) 321 50 14
CATALUÑA (resto del catálogo)
Hard Micro
Vilarroel, 138, 1.º, 1
Barcelona. Tel.: (93) 253 19 41
ANDALUCIA ORIENTAL
P. M. V.
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA. Tel.: (952) 28 08 50



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.

TITULO: ____ SISTEMA: ____
NOMBRE Y APELLIDOS: ____ COD. POSTAL: ____
DIRECCION: ____ POBLACION: ____ PROVINCIA: ____
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALON BANCARIO ☐





WORLD TOUR GOLF

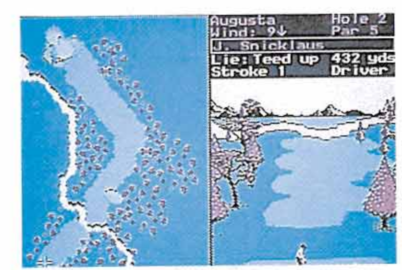
Un open muy especial

Electronic Arts

Cuando llega a nuestras manos un programa de este tipo siempre pensamos en lo mismo: «¡Otro programa más de golf para el montón!», y en cuanto empezamos a ver el interior de la caja del juego repleta de instrucciones (traducidas al castellano) y papeles se nos pone la carne de gallina. Pero he aquí, que cargados de valor osamos meter el juego en el PC, y nuestros antiguos juicios acerca del programa se van desvaneciendo entre explicativos menús y en un desarrollo del juego no muy complicado.

Este juego nos recuerda a uno muy famoso, el «Leader board», ya que el tratamiento gráfico es muy parecido (pantallas de una gran calidad que se conforman en nuestras propias narices), pero el propósito de los programadores no era plagiar a ese estupendo juego, por lo que además de añadirle una gran cantidad de recorridos que se van cargando del disco, tenemos una opción de crear los nuestros propios utilizando para ello unos menús muy sencillos.

En resumen, «World Tour Golf» es un excelente programa que complacerá enormemente a los incondicionales de este tipo de juegos de deporte y distraerá a todos en general. Como punto negro se encuentra el sonido, que es escaso.

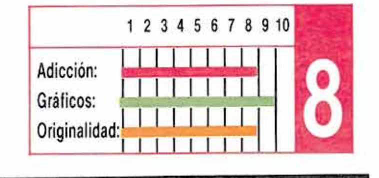


Los nuevos recorridos se van cargando progresivamente del disco.

Viene acompañado de unas instrucciones de juego muy detalladas y sencillas, explicando cómo empezar a jugar desde cero, cuándo usar cada palo (club), y hasta una referencia acerca de los programadores.

El juego viene preparado para diversas tarjetas (CGA, EGA, HÉRCULES, etc), un detalle interesante que sin duda agradecerán todos los usuarios.

J. S. F.



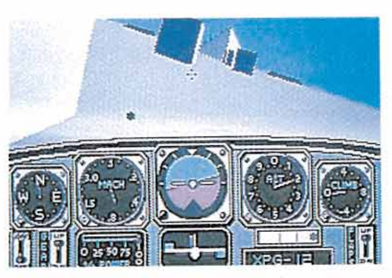
ADVANCED FLIGHT TRAINER

Conecta el piloto automático

Electronic Arts

El «AFT», o entrenador de vuelo avanzado, es un nuevo simulador de vuelo para PC que, como todos los simuladores tiene ventajas y desventajas. Por ejemplo, resulta más veloz que otros programas en la misma línea, pero pagando un precio por ello; es menos real. La respuesta al teclado es un poco más brusca y resulta difícil recuperar el control del avión sin un poco de práctica.

Por otro lado, este simulador de Electronic Arts dispone de un gran número de opciones. Por ejemplo, podemos elegir entre catorce aviones distintos, con sus características y prestaciones particulares. También existe la posibilidad de ver cómo se realizan todas las operaciones básicas a la vez que se explica con frases cortas cómo han de llevarse a cabo.

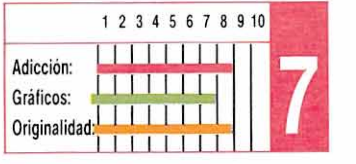


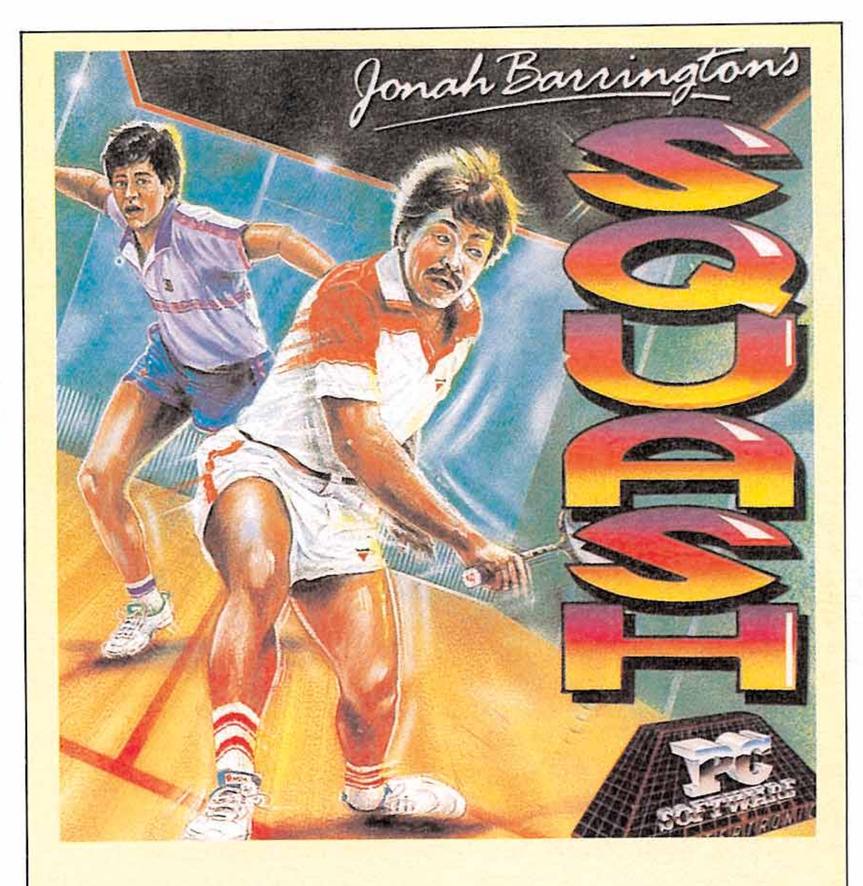
Es preciso tener algo de práctica para controlar prefectamente el avión.

Existe un total de trece menús, estando los más importantes disponibles en todo momento.

En definitiva, «AFT» es un simulador interesante que te ayudará a comprender lo difícil que puede llegar a ser pilotar un avión.

J. J. G. Q.



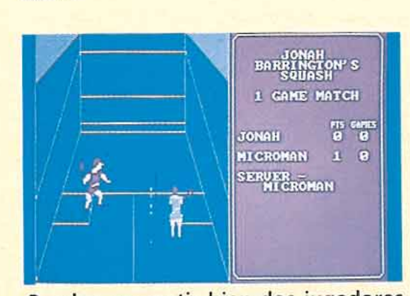


SQUASH

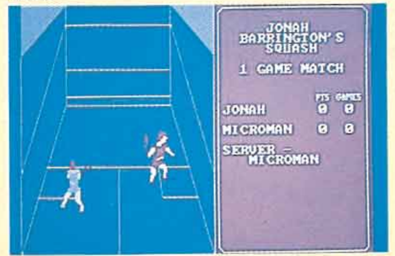
En forma con Mastertronic

Mastertronic

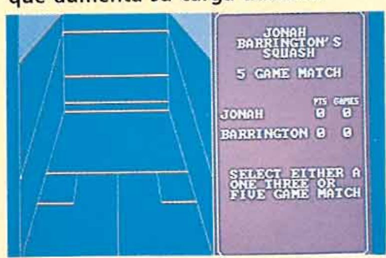
Nos encontramos frente a un nuevo programa de la serie «budget». Esto de por sí ya es de agradecer a esta popular compañía, pero además han tenido el detalle de incluir en la misma caja y por el mismo dinero dos discos,uno de «5 y un cuarto» y otro de «3 y medio».



Pueden competir bien dos jugadores entre sí, o bien uno contra el ordenador.



El movimiento es bastante rápido, lo que aumenta su carga adictiva.

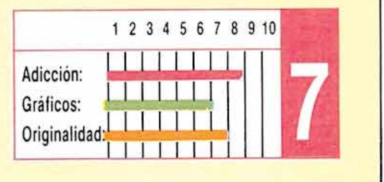


Su sencillez le hacen recomendable a todos aquellos que no quieran buscarse complicaciones.

Tras cargar el programa se nos pregunta acerca de la velocidad, y después comienzan con las preguntas de rigor (juegos por partido, jugadores, teclado o joystick...). Empieza el partido... «Los jugadores no están muy bien hechos —comenzamos a pensar— no importa, mientra sea rapidito aguanto bien» —concluimos—. Nuestro hombre se mueve rápido, lo cual provoca una sonrisa maquiavélica en nuestro rostro. Saca el contrario (el ordenador en este caso) y... ¡La pelota va ensuciando la pantalla al golpear las paredes! Rápidamente pensamos que es una ventaja, pues sabremos dónde pega y la tridimensionalidad no nos jugará malas pasadas, pero... al rato la pantalla parece un colador. Junto a esos circulitos se van sumando unos pequeños rastros que de cuando en cuando van dejando los jugadores. El pintoresco cuadro del monitor se acaba con un buen Reset.

En resumen, este juego, por lo anteriormente citado, puede llegar a agobiarnos un poco, pero eso sí, si competimos con algún amigo en la opción de dos jugadores podemos pasar un rato agradable. Recomendado para aquellos que quieran divertirse sin excesiva complicación.

J. S. F.



FRANK BRUNO'S BOXING

Volviendo la vista atrás

Elite

Hace ya algunos años apareció un programa de boxeo muy pretencioso con sus múltiples cargas para el Spectrum: El Frank Bruno's Boxing.

El juego en su versió PC está exento de originalidad. Pese a que en PC no abunden los programas de boxeo, los que hay son superiores a éste. Pero esto no sería determinante para afirmar que el juego es del montón, ya que actualmente los juegos no brillan por su originalidad, sino que buscan la adicción; y los fanáticos de este tipo de programas no creo que se quejaran porque hubiera uno más. Pero el problema es que está mal adaptado al PC.



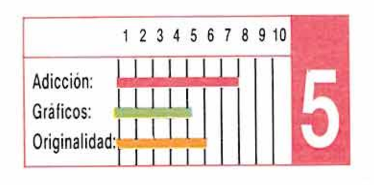
La versión PC deja bastante que desear, sólo le salva la comicidad de los gráficos.

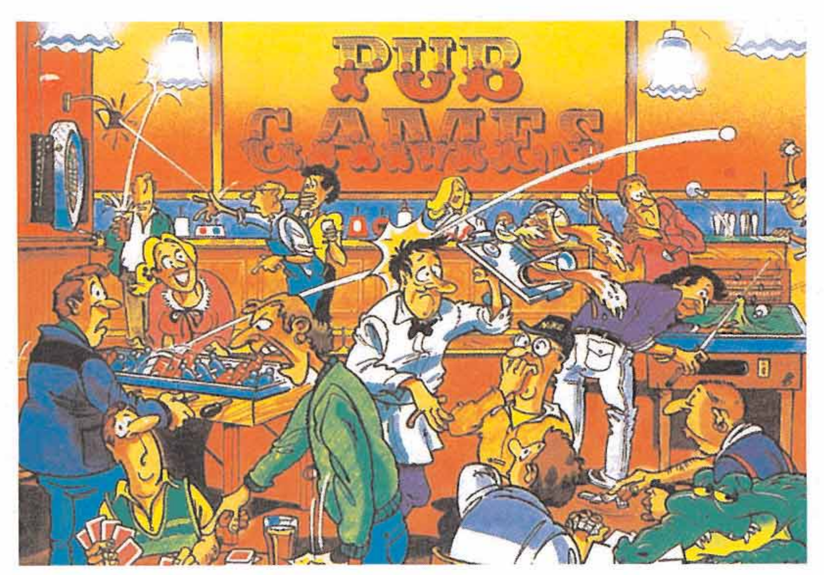
Las razones son unos gráficos tirando a malos, de los que únicamente se salva la comicidad de los contrincantes; además, el sonido es bastante pobre. Esto hace que si abrimos el baúl de los recuerdos, sacamos el F.B.B. y lo cargamos en el Commodore, comiencen a salirnos unos lagrimones a los usuarios de PC. Podían haber hecho un juego mil veces mejor del que les ha salido.

«Curiosamente» hay un detalle en el juego que llama la atención: al cargar el juego se nos pregunta si tenemos monitor color o monocromo, pero siempre se pone en monocromo.

En resumen, si no eres un fanático de los juegos de boxeo tal vez no consiga entusiasmarte.

J. S. F.



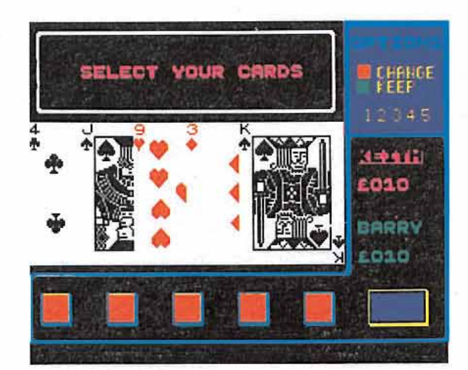


PUB GAMES
Flemáticamente inglés

Spectrum, Amstrad, Commodore
Alligata
Versión comentada: Spectrum

Pub Games, de la casa de software inglesa Alligata, fue lanzado al mercado en la segunda mitad del 86. Este simple hecho, la demora de casi dos años en su aparición en España, puede darnos alguna pista sobre el programa. Para ello, sólo tenemos que recordar la rapidez con que se importan la mayor parte del software de fuera, casi siempre de Inglaterra, que tiene éxito o incluso el que se supone que va a tenerlo. En el campc de batalla de los juegos de ordenador, un retraso así es más que considerable.

La cinta incluye siete juegos de pub inglés (no confundir con el español, que no tienen mucho que ver). Éstos son: dardos, bar billiards (particular variación del billar de toda la vida), dominó, futbolín, el veintiuno (o algo muy parecido llamado Pontoon), poker y bolos.

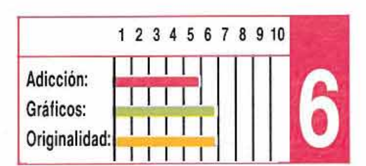


A excepción del dominio, el futbolín y los bolos. Los demás juegos no están muy difundidos.

A excepción del dominó, el futbolín y quizá los bolos, los demás juegos no están demasiado difundidos en nuestro país; lo que complica un poco más el asunto, pues el programa no proporciona las reglas de ninguno de ellos. Además, sólo en el veintiuno se juega contra el ordenador y hubiese sido interesante poder hacerlo también en el dominó y en el poker.

Probablemente, el único juego que puede resultar divertido es el de los dardos. El billar, el futbolín y los bolos, no despiertan ningún interés según están diseñados. En el poker, dominó y veintiuno, el ordenador sólo pone los gráficos, la comodidad de no tener que barajar, el dar cartas o fichas y controlar trampas o errores. Personalmente, pienso que jugarlos en vivo resultaría mucho más interesante y con toda seguridad mucho más divertido.

J. J. G. Q.



QBERT
El final de una época

MSX
Konami
Versión comentada: MSX

Las bases de Qbert en esencia son simples: hacer girar los cubos de una matriz de la manera apropiada para que sus caras se orienten según un patrón establecido. Con el joystick dirigimos a Wrappy, la mascota oficial del equipo de investigación de Konami, que irá saltando de cubo en cubo, evitando a los diferentes enemigos.
No hay más que eternizarnos en esta labor de completar una pantalla tras otra para culminar el juego.

Acompañados en todo momento por unos gráficos dignos y un ambientillo sonoro muy conseguido, avanzamos por el laberinto de cubos con el interés que



Qbert es un juego recomendable para los más pequeños de la casa.

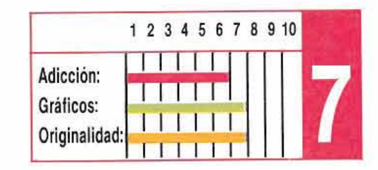
despierta todo juego nuevo. Pero, sin embargo, al poco tiempo el interés cae en picado, la monotonía de su desarrollo —sólo subsanada por algunas pantallas de bonus que aparecen en el momento justo en que se iba a apagar el ordenador y que nos provocan ese vaivén entre aprobación y disgusto que sólo se puede experimentar en programas de este tipo—, puede llegar a desesperarnos.

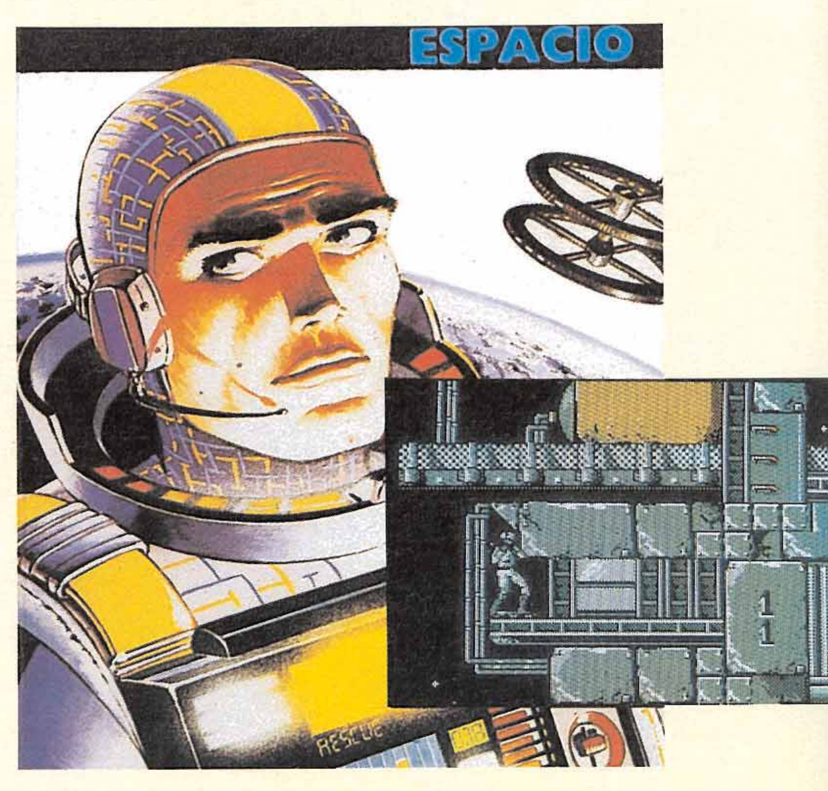
Qbert es infantil y está destinado a la diversión de los más pequeños, a esos seres que pululan alrededor nuestro con la permanente intención de agarrar el ordenador y no parar hasta «suavizarnos» el teclado o arrancarle el mango al joystick.

Pero Qbert es ante todo el final de la época de los pequeños cartuchos de 16 y 32 K. Una época que inició Konami con los ya míticos Hyper Sports, Road Fighter y Yie Ar Kung Fu, y que desaparece con un telón donde se ha sustituido el típico «The End» por «Qbert». Entramos ahora en el mundo fascinante de los Megaroms, con al menos 128 K de memoria, con chips especiales de sonido y gráficos soberbios que nos abren las puertas a los juegos con mayúsculas.

Así que, atentos a lo nuevo, que ahora viene lo mejor.

J. M. R.





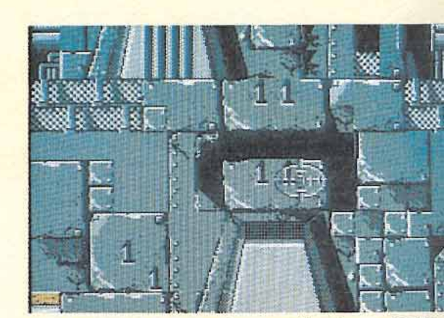
BOB MORANE (ESPACIO)
No sólo de gráficos vive un programa

Amstrad
Infogrames
Versión comentada: Amstrad

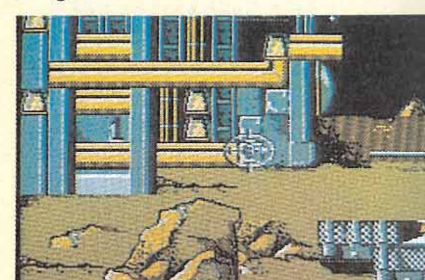
Bob Morane Espacio es la primera parte de una trilogía creada por Infogrames —rebautizada como Lee Enfield en Inglaterra— realizada en torno a este personaje que destaca entre otras cosas por tener la capacidad de viajar en el tiempo a voluntad, lo cual le permite estar en el más lejano futuro, cinco minutos más tarde en la Edad Media y cinco después jugando una partida de cartas con algún simpático dinosaurio en plena prehistoria.

Pese a tanto ir y venir —el pobre Bob ya confunde a los romanos con los indios y a los aztecas con los vikingos—, nuestro héroe ha tenido tiempo de hacer buenos amigos, por los que sería capaz de hacer cualquier cosa si éstos lo necesitaran, y mira tú por donde precisamente uno de ellos, un tal Bill —uno de esos anticuados e irascibles terrícolas que poblaban la Tierra allá por el siglo XXI y que según parece malgastaban su tiempo, la mitad en algo que llamaban trabajar y la otra mitad en algo que llamaban dormir (Bob desconoce el significado de ambas palabras, aunque muy especialmente de la primera)— ha sido secuestrado por el más acérrimo enemigo de nuestro viajero héroe: la Sombra Amarilla.

Ahora Bob puede matar dos pájaros de un tiro, acabar con



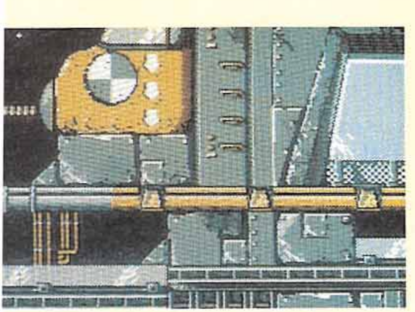
Bob Morane, Espacio resulta demasiado parecido a Prohibition, el mayor éxito de Infogrames.



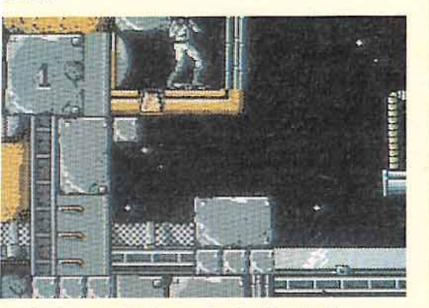
La dificultad es en algunos momentos demasiado elevada.

la cargante Sombra Amarilla y rescatar de paso a su amigo Bill. Claro que como la Sombra también conoce el secreto del viaje en el tiempo su mutua persecución se va a desarrollar a través de los más dispares escenarios. Así que ya sabéis, poneros el traje de turista intertemporal, hacer las maletas y disponeros a acompañar a Bob en su fantástica aventura.

Con este argumento Bob Morane Espacio podría haberse convertido en un gran programa —y de hecho su calidad resulta bastante notoria—, si bien debido a un par de factores que vamos a comentar el resultado fi-



...s gráficos digitalizados rozan la per-...ción.



...objetivo de Bob es destruir a la Som-...ra Amarilla.

nal es bastante decepcionante.

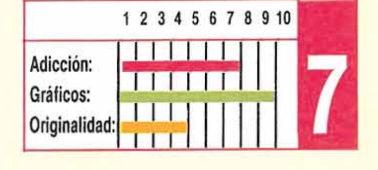
En primer lugar y principalmente, bastan apenas unos segundos de juego para darse cuenta de algo que salta a la vista: Bob Morane Espacio imita exactamente el desarrollo de Prohibition el más exitoso juego de Infogrames. Y aunque, la verdad, siempre resulta menos indignante que una compañía se plagie a sí misma que ella sea plagiada por los demás, en cualquier caso el hecho resulta poco loable.

Por otra parte el nivel de dificultad del juego ronda en algunos momentos lo imposible, y teniendo en cuenta que el número de vidas de que disponemos no es muy elevado —aparte de que en ningún momento se nos muestran en pantalla—, las posibilidades de cumplir la misión son mínimas por no decir prácticamente nulas.

Sin embargo, sería injusto pasar por alto otros detalles de mayor calidad del programa —Bob Morane los tiene y en buen número— entre los que destacan muy especialmente los excelentes gráficos, tanto de los personajes como del escenario, y sobre todo el fantástico scroll multidireccional de pantalla, algo que los usuarios de Amstrad no están muy acostumbrados a ver.

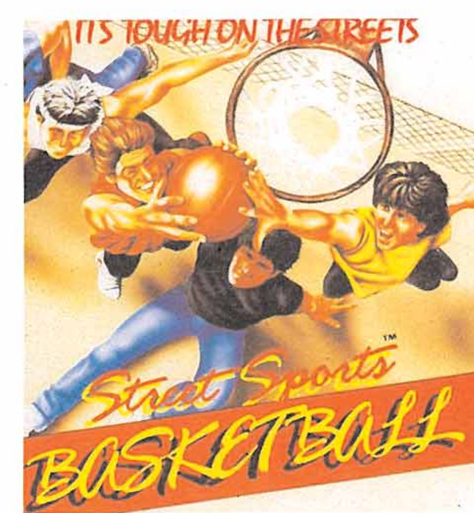
Por tanto como veis, aunque la balanza queda inclinada hacia el lado positivo, Bob Morane se queda simplemente en un buen programa, por encima de la mediocridad a la que estamos últimamente acostumbrados, pero lejos de poder convertirse en un auténtico número uno.

J. E. B.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	

STREET SPORTS BASKETBALL



Deporte callejero

Spectrum, Amstrad, Commodore

Epyx

Versión comentada: Spectrum

No se puede decir que el baloncesto, deporte escogido en esta ocasión por Epyx para realizar un nuevo simulador deportivo, sea muy original, pues son ya muchos y muy conocidos los juegos que sobre este tema se han realizado.

Sin embargo, sí es original el escenario que han elegido para que intentemos emular a los Bird, Jabbar, Jordan, Magic o, por supuesto, Epi, Martín o Romay: ni más ni menos que las calles de la ciudad.

Cuatro son los escenarios en los que vamos a poder



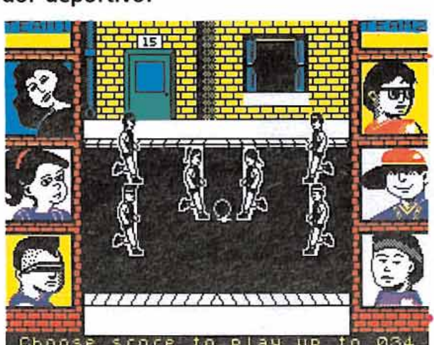
Cada equipo está compuesto por tres jugadores.

demostrar que fuera de la cancha somos también unos auténticos ases: el patio del colegio, el parking, el callejón o la cancha de las afueras. Cada una de ellas, además de diferente diseño, tiene diferentes dificultades —como bordillos o manchas de aceite— que deberemos tener muy presentes a la hora de jugar el partido o de lo contrario sufriremos las consecuencias.

Cada uno de los equipos está compuesto por tres jugadores que, junto con el lugar en que vamos a jugar, deben ser elegidos en el menú principal. Asimismo, también podremos escoger



Las calles son el escenario de este simulador deportivo.



A diferencia de otros programas de idéntica temática, no hay ningún tipo de falta personal.

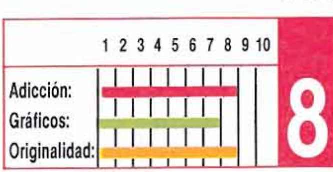
entre jugar contra el ordenador o contra otro jugador.

A diferencia de otros programas en que sólo podemos controlar al jugador que más cerca se encuentre de la pelota, en Street Sports Basketball podremos seleccionar a cualquiera de los tres jugadores de nuestro equipo en cualquier momento, por lo que más que nunca nuestras posibilidades de victoria dependerán de que desarrollemos una labor de equipo adecuada.

El partido lo ganará aquel equipo que alcance primero una cantidad de puntos que deberemos fijar antes de comenzar a jugar, sin que durante ningún momento se tenga en cuenta el tiempo que llevamos jugando y lo que es peor —o mejor depende de la situación— no existe ningún tipo de falta personal ni cosa parecida (en cualquier caso no hay árbitro, así que de poco serviría).

Gráficamente el programa no es ninguna maravilla, pero el movimiento es rápido y está bien realizado por lo que en conjunto Street Sports Basketball resulta un simulador deportivo divertido y un tanto atípico, con el que se pueden pasar buenos ratos, aunque a decir verdad tampoco aporta nada nuevo a este género.

J. E. B.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	8
Gráficos:	
Originalidad:	

RECOMENDADOS

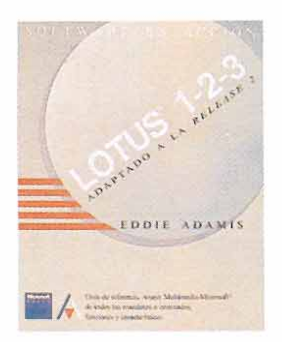
1. **MAD MIX GAME** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
2. **DESOLATOR** — U. S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **MAGNETRON** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **HUNDRA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **KARNOV** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **TURBO GIRL** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **MORTADELO Y FILEMÓN** — MAGIC BYTES *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **CYBERNOID** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **BLACK BEARD** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **VIXEN** — MARTECH *(Spectrum, Amstrad)*
11. **SILENT SHADOW** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad)*
12. **EARTLIGHT** — FIREBIRD *(Spectrum)*
13. **STREET SPORTS BASKETBALL** — EPYX *(Spectrum, Commodore)*
14. **TARGET RENEGADE** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **LA PANTERA ROSA** — MAGIC BYTES *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **GARFIELD** — THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **HERCULES** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **INSIDE OUTING** — THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **ARKANOID II** — IMAGINE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **BLACK LAMP** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva, de la revista.

LIBROS

HOJA DE CÁLCULO-BASE DE DATOS

LOTUS 1 - 2 - 3 ADAPTADO A LA RELEASE 2



297 págs. **2.650 ptas.**

Esta publicación bajo la elemental, pero útil estructura de un diccionario, nos ofrece la posibilidad de conocer a fondo una de las más prestigiosas aplicaciones de IBM y PC compatibles.

En él se detallan todas las órdenes, funciones, operaciones, etc., relativas a la segunda versión y anteriores, incluyendo en cada apartado una descripción tanto del comando como del formato, procedimiento de utilización, así como ejemplos y comentarios al respecto.

Sin duda, un buen cicerone que nos mostrará la extraordinaria protencia de Lotus.

Eddie Adamis ***

Anaya | NIVEL «C»

ELECTRÓNICA

A FONDO: ELECTRÓNICA DEL ESTADO SÓLIDO II



270 págs. **2.650 ptas.**

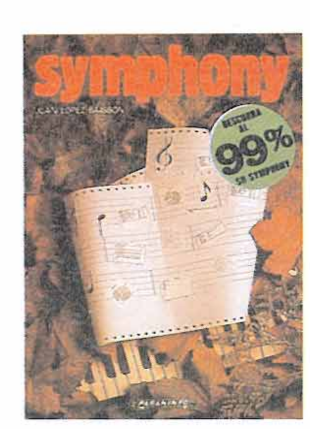
Este texto está dedicado al análisis y descripción de los principales avances en la tecnología de los circuitos integrados. Consta de 10 capítulos en los que se abordan temas como la tecnología de los circuitos integrados, los circuitos lógicos, las celdas y matrices lógicas, los microprocesadores, el procesado digital de señales y otros aspectos que resultarán de gran ayuda a todos aquellos interesados en adquirir conocimientos de electrónica y microinformática y sus aplicaciones prácticas.

Don L. Cannon ***

Anaya | NIVEL «C»

APLICACIONES PROFESIONALES

SIMPHONY



310 págs. **2.200 ptas.**

Dentro de los paquetes integrados de aplicaciones profesionales más potentes y populares se encuentra Symphony, una utilidad compuesta por una hoja de cálculo, un procesador de textos, una base de datos, un tratamiento de gráficos y un gestor de comunicaciones.

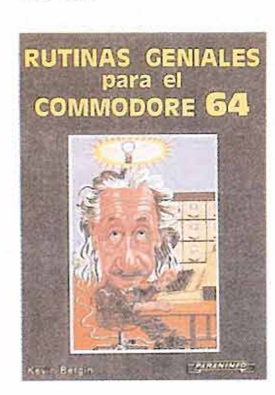
La obra está pensada específicamente para aquellas personas que no posean ningún conocimiento previo del paquete, por lo que incluye gran cantidad de ejemplos prácticos que ayuden a la mejor compensación del texto.

J. López-Baisson ****

Paraninfo | NIVEL «I»

UTILIDADES

RUTINAS GENIALES PARA EL COMMODORE 64



204 págs. **1.275 ptas.**

Este texto dirigido principalmente a los usuarios de Commodore interesados en la programación, aumenta considerablemente la capacidad potencial de este ordenador, con sencillas rutinas explicadas paso a paso.

Cada rutina va acompañada por un listado, un esquema general de la idea y una descripción detallada de su funcionamiento.

El libro será de gran ayuda para quienes pretendan sacar más partido a su ordenador.

Kevin Bergin ***

Paraninfo | NIVEL «C»

**** MUY BUENO *** BUENO ** NORMAL * FLOJO ○ PÉSIMO

NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

Informe

GAUNTLET ¿Un clásico inimitable?

En nuestro anterior número elaboramos un amplio informe sobre la saga «Arkanoid» y sus secuelas. Sin duda, uno de los fenómenos más llamativos de la reciente historia del software. Trás él, un solo programa ha sido capaz de hacerle sombra en adicción y en imitadores: Gauntlet, la fascinante máquina creada por Atari.

Antes de entrar en el propio análisis de Gauntlet y de algunos de sus muchos imitadores, vamos a centrarnos en uno de los temas que más llama la atención sobre este fenómeno: la multitud de coincidencias que mantiene con el caso «Arkanoid».



Ambos programas nacieron, en principio, como máquina de videojuegos —en el caso de Arkanoid creada por Taito, y en el caso de Gauntlet por Atari—, obteniendo tal éxito en las salas de juegos recreativos que pronto los responsables de las compañías de Software, percatándose del filón descubierto, pusieron manos a la obra comenzando así la fiebre de realización de programas inspirados, más que notablemente, en estos dos auténticos monstruos del mundo de los videojuegos. Por supuesto, los primeros en engrosar la lista —que, por cierto, no deja de crecer y crecer— fueron los propios Gauntlet y Arkanoid, que fueron versionados para la mayoría de las máquinas conocidas tanto de 8 como de 16 bits, logrando en estos formatos un éxito aún mayor que en su paso por las salas recreativas.

• Que un juego sea imitado no es preocupante, pero sí lo es que sus clones no aporten nada nuevo

Las claves de su popularidad, también eran comunes a ambos programas: un planteamiento sencillo, y por encima de todo, un índice de adicción insuperable, en el caso de Gauntlet, además, multiplicado por la posibilidad de que hasta cuatro jugadores —en el caso de la máquina—, y hasta dos —en la versión de ordenador— combinaran sus esfuerzos en el transcurso de la partida.

Por último, y antes de entrar ya en materia, hacer especial hincapié en algo que nos parece especialmente destacable en ambos casos: el hecho de que a pesar de que los esfuerzos de los programadores se centran en crear juegos cada vez más retorcidos y complicados, los dos juegos más vendidos, sin duda, en toda la historia del Software hayan partido de argumentos sumamente sencillos, y su desarrollo sea tan simple que incluso un niño podría haberlos diseñado. Realmente contradictorio.

GAUNTLET

La entrada al laberinto

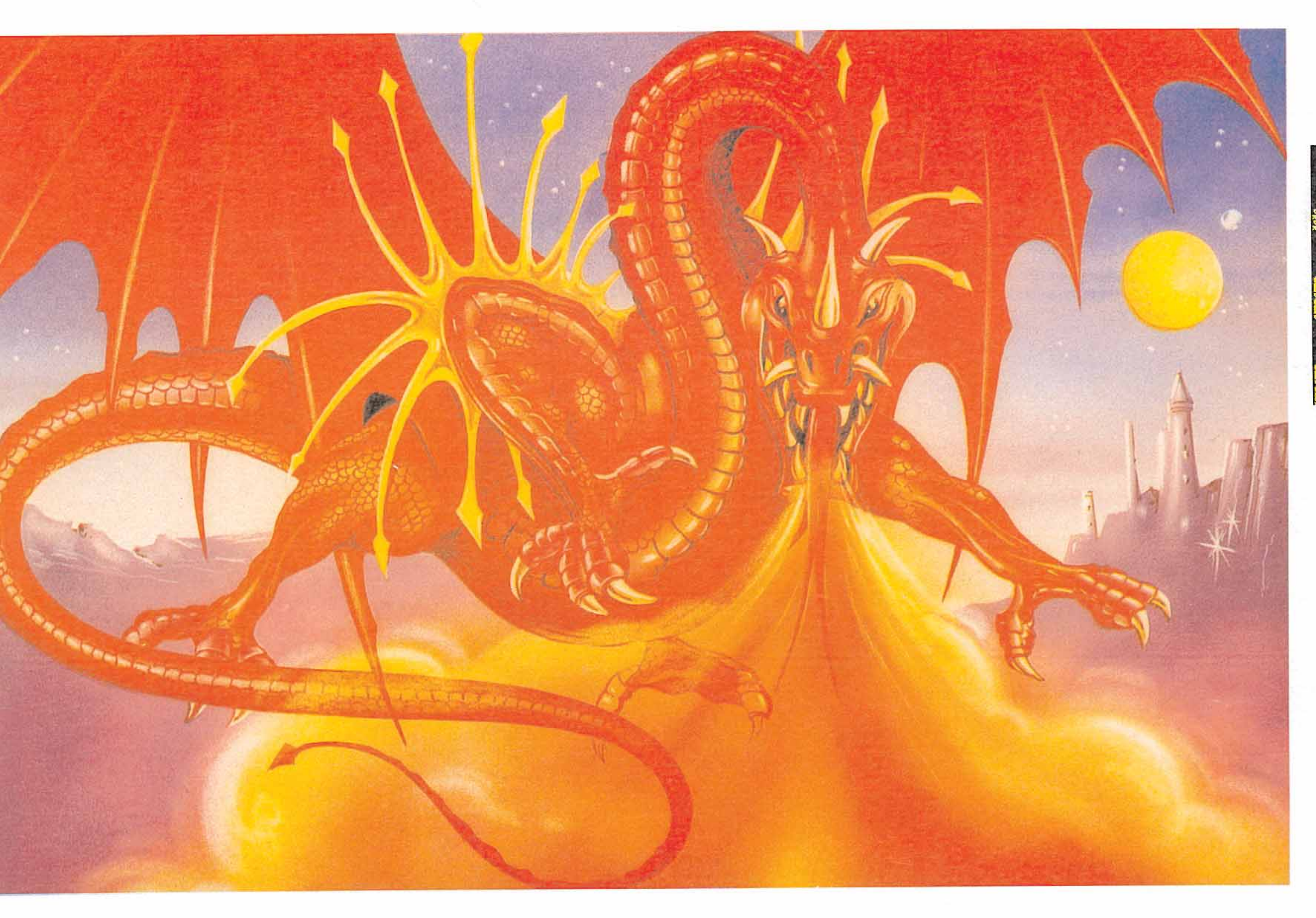
Fue U.S. Gold la compañía que realizó la conversión para Spectrum, del ya por entonces super-popular Gauntlet. En cuestión de semanas el juego se aupó a los primeros puestos de las listas de éxitos de la mayoría de las revistas internacionales, lo que motivó que paulatinamente el programa fuera siendo versionado para la mayoría de los ordenadores.

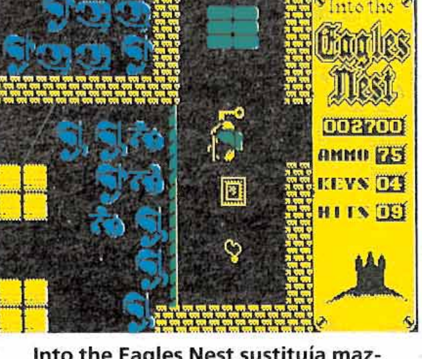
Básicamente el concepto del juego era muy simple. Disponíamos de cuatro personajes, cada uno de ellos con sus propias características de combate, de los que debíamos escoger uno o dos —dependiendo de si jugábamos uno o dos jugadores— para recorrer junto a él un sinfín de niveles compuestos en forma laberíntica, teniendo como primordial objetivo encontrar la salida hacia el siguiente nivel.

Durante nuestro camino debíamos atender dos tareas fundamentales para mantenernos con vida: por una parte eliminar a los innumerables enemigos que aparecían en pantalla, persiguiéndonos incansablemente; por otra recoger la multitud de pociones que encontrábamos repartidas a lo largo del juego, y que nos proporcionaban diver-



Gauntlet fue paulatinamente versionado para todos los ordenadores.





Into the Eagles Nest sustituía mazmorras por laberintos.

DEMON STALKERS

Manos a la obra

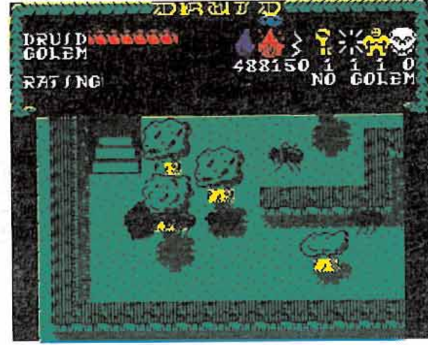
Demon Stalkers, de Electronic Arts, es un juego que merece la pena destacar exclusivamente, —en lo demás resulta ser una copia casi idéntica de Gauntlet—, por incluir un completo y sencillo kit de construcción que nos iba a permitir realizar nuestra propia interpretación de Gauntlet, disponiendo a placer de muros, pociones, enemigos, trampas, salidas...

Afortunadamente, los juegos diseñados no quedaban en formato comercial, pues de lo contrario la invasión de clones Gauntlet hubiera sido de temer.

sas ventajas de gran utilidad.

Con todos estos elementos, Gauntlet pasó irremediablemente a convertirse —tal como era de esperar— en un auténtico número uno, y en una leyenda viva del mundo de la programación.

A partir de aquí, las coincidencias con el caso Arkanoid son de nuevo más que notables: el éxito del programa no pasó desapercibido a los responsables de las compañías de Software que se lanzaron frenéticamente a la realización de «pseudo-gauntlets», no siempre con la misma fortuna que éste, como veremos.



Druid concedía gran importancia al argumento.

DRUID

Más magia que nunca

La prestigiosa compañía inglesa Firebird fue una de las primeras en realizar un producto, que si bien no resultaba ser una copia idéntica de Gauntlet, sí aprovechaba en gran medida muchas de sus características, entre ellas, por supuesto, la configuración laberíntica de sus fases, y la aparición de todo tipo de hechizos y pociones.

Sin embargo, una de las cosas que llamaban más poderosamente la atención sobre Druid era la especial importancia que se le había dado al argumento, inspirado —esta vez más que nunca— en una de esas mágicas historias sobre hechiceros, diablos, conjuros..., algo que en Gauntlet parecía casi superficial y que a partir de Druid se convirtió en elemento casi imprescindible del resto de los programas de este estilo.

Druid se puede considerar, sin lugar a ningún género de dudas, como uno de los mejores juegos al estilo «Gauntlet», e incluso superaba a éste en más de un aspecto, especialmente en el nivel gráfico conseguido, así como en el hecho de poseer una misión clara a desarrollar, así como un final no demasiado fácil de alcanzar, pero al menos no tan inalcanzable como el de su predecesor.

DANDY

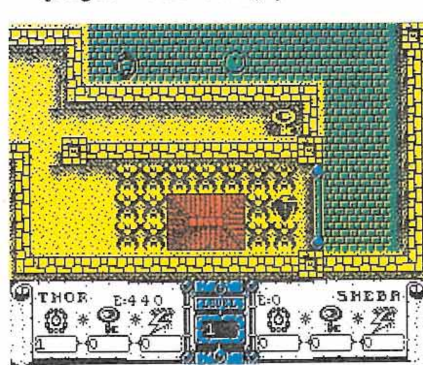
Con él llegó la polémica

Dandy fue el más cercano sucesor en el tiempo de Gauntlet, hasta tal punto cercano y hasta tal punto imitador, que los señores de U.S. Gold —como ya hemos comentado creadores de la versión ordenador de Gauntlet— decidieron llevar a los tribunales a Electric Dreams —autora de Dandy—, al pensar que dicho programa infringía sus derechos de «copyright».

Obviamente, esto que parecía tan claro para U.S. Gold, fue difícil de demostrar ante los tribunales, por lo que todo quedó en agua de borrajas y, además, lógicamente, le dio más popularidad al juego de la que podría haber alcanzado por méritos propios.

Nuestra opinión, modesta, pero al menos imparcial, es que efectivamente Dandy guardaba un parecido algo más que casual con Gauntlet, pero lo cierto es que la historia del software está repleta de casos como éste, sin que jamás esto se haya podido demostrar ante los tribunales.

También cierto fue que los usuarios, a quienes todos estos pleitos al fin y al cabo poco les incumben, vieron en Dandy un excelente programa con el ya clásico nivel de adicción de los juegos «Gauntlet», y con una mayor riqueza gráfica, por lo que Dandy consiguió una cifra de ventas nada despreciable.



Dandy, un programa que guardaba un parecido más que casual con Gauntlet.

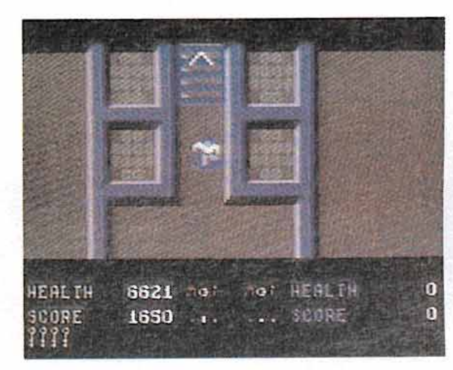
INTO THE EAGLES NEST

Cambio de escenario

La poco conocida compañía Pandora, fue una de las primeras en dar un giro de 180° al argumento clásico de los juegos Gauntlet con un Into the Eagles Nest, que si bien está en la misma línea que esta clase de juegos, se encuadra dentro de un argumento estrictamente militar, cambiando las mazmorras por una fortaleza, y sustituyendo la cohorte de demonios, espíritus y demás seres diabólicos, por un numeroso grupo de aguerridos soldados, eso sí, igual o más duros de pelar que los anteriormente mencionados.

Tanto este cambio, como en general la aceptable calidad de sus gráficos, movimientos y escenarios le hicieron adquirir una notable popularidad, sin que esta vez nadie se preocupara demasiado por el considerable parecido que el juego guardaba con Gauntlet.

● El éxito de la máquina de videojuegos «Gauntlet» fue tal que las compañías de software corrieron a explotar el filón descubierto



Demon Stalkers aportó la posibilidad de construir nuevas pantallas.

DUET, STORM Y MR. WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

Menos adicción más mediocridad

Hemos agrupado estos tres programas —que en realidad no se parecen demasiado entre sí— por compartir dos características no demasiado loables: por una parte, por supuesto, el seguir a rajatabla el estilo Gauntlet; por otra, el resultar más que decepcionantes en la mayoría de sus aspectos, constituyéndose con diferencia en los productos de más baja calidad que nos ha deparado esta saga. Vayamos por partes.

Storm, aparecido dentro de la serie barata de Mastertronic, apenas si merece reseña, pues no es sino una burda copia de Gauntlet, además no demasiado bien realizada.

Duet, que fue realizada por Elite, resultó ser una curiosa mezcla entre Commando y Gauntlet, que dio como fruto un juego bastante soso y flojito, incapaz de equiparar en éxito a ninguna de sus dos fuentes de ▶

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

SERIE ASSISTANT DE IBM



228 págs. 1.300 ptas.

La Serie Assistant de IBM es uno de los paquetes de aplicaciones más difundidos y conocidos, debido, a su sencillez y versatilidad, por lo que resultan especialmente útiles dentro del ámbito escolar.

Esta obra aborda desde un punto de vista práctico, la descripción de cada uno de sus módulos: procesador de textos, gestión de bases de datos, hojas de cálculo y gráficos.

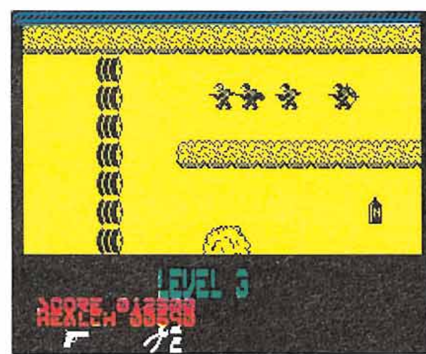
El texto ha sido realizado en un lenguaje sencillo y claro.

C. López-Baisson ****

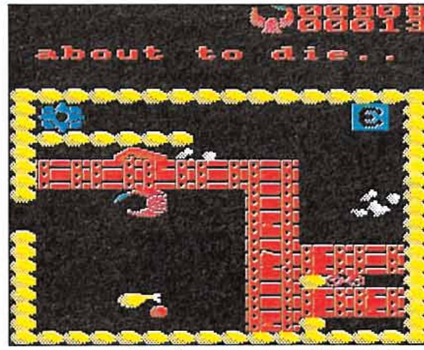
Paraninfo **NIVEL «I»**

GAUNTLET

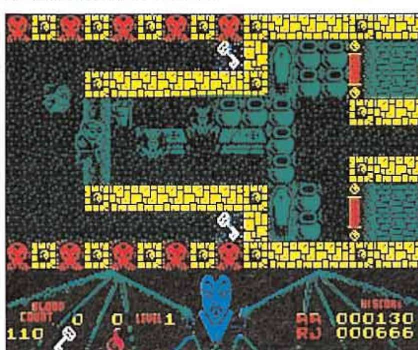
inspiración. Mr. Weems and the she Vampires, si bien no se puede considerar que sea un juego de especial calidad, si llamó bastante la atención al incorporar detalles de los juegos de terror —tema que por cierto tal vez merezca futuramente su propio informe— a los juegos de estilo Gauntlet. Desafortunadamente, su realización dejó bastante que desear, por lo que de poco sirvió este detalle de originalidad.



Duet era una curiosa mezcla entre Commando y Gauntlet.



Storm contribuyó en una medida mínima a aumentar el nivel.



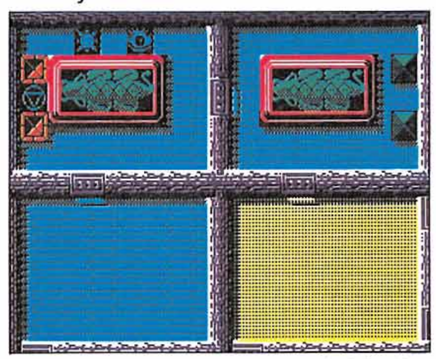
Mr. Weems and the she Vampires, incorporó los detalles de los juegos de terror.



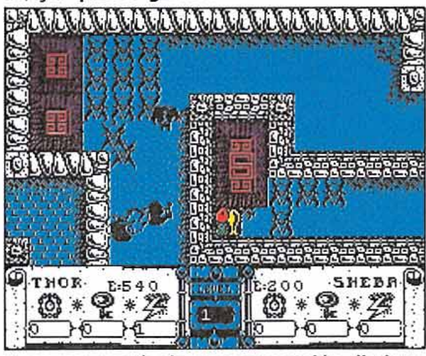
Gauntlet II, las diferencias con su predecesor eran mínimas.



Druid II nuevamente aparecían magos, pócimas y trolls.



Ranarama, un nuevo concepto de laberinto, ya que se generaban al avanzar.



Avenger, partía de una concepción distinta a Gauntlet.

GAUNTLET II Y DRUID II

Sólo segundas partes

No vamos a pararnos a comentar en profundidad ninguna de estas dos segundas partes, pues a pesar de pensar que Gauntlet y Druid son, con diferencia, los mejores programas de la saga, lo cierto es que sus respectivas vueltas a la pantalla resultaron especialmente decepcionantes, por poseer escasas diferencias respecto de sus predecesores, si bien es justo decir que sus calidades eran perfectamente equiparables.

RANARAMA Y AVENGER

Parientes lejanos

Puede causar extrañeza la inclusión de estos dos títulos dentro de un comentario destinado a analizar los juegos de estilo Gauntlet. Bien, como siempre cualquier opinión es respetable, y la nuestra en este caso es que, si bien, tanto Ranarama como Avenger partían de una concepción bastante distinta a la de los juegos que nos ocupan aunque algunos de sus aspectos, muy especialmente en el diseño de su mapeado laberíntico con diferentes niveles, denotaban cierta inspiración en Gauntlet. En cualquier caso, nada que objetar a estos dos excelentes juegos realizados por Hewson y Gremlim, respectivamente.

Hasta aquí, la lista de programas que a nuestro juicio han engrosado la lista de continuidades del estilo Gauntlet. Por supuesto, no están todos los que son, pero sí son los títulos más representativos. ■

CARGADOR UNIVERSAL de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$-"": POKE 23658,8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "          __________
_________     DATOS   "; LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0:d$:AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1: O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT R0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT R0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT R0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT R0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO""Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
: FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:
X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704):
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

CHARLIE CHAPLIN

Bienvenidos a la magia del cine, a la fascinación del blanco y negro, al hechizo de las películas mudas y, sobre todo bienvenidos al mundo del maestro del humor: Charlie Chaplin, el entrañable Charlot. Estáis a punto de tener la oportunidad única de repetir la historia. Cerrad los ojos. Abridlos de nuevo. Habéis viajado en el tiempo y os acabáis de convertir en directores de cine. Un joven desconocido llamado Chaplin se acaba de poner a vuestra disposición para que le convirtáis en una estrella del cine... Suerte, directores. ¡¡¡Aaaacción!!!

MARRIED LIFE

Charles Chaplin adopta en esta ocasión el papel de un resignado marido que, abrumado por la insistencia de su «cariñosa» esposa, huye, no sin antes enfrentarse al mayordomo.

Su único refugio es la cantina, pero ni siquiera allí podrá encontrar la tranquilidad.

THE INMIGRANT

Nuestro protagonista se embarca en un transatlántico en busca de la tierra de las oportunidades. Allí encuentra a la chica de sus sueños y también un montón de problemas.

Ilusionado, decide seguirla deseando comenzar con ella su nueva vida, pero en su camino se cruzarán diversos personajes que complicarán las cosas.

THE DRUNK

La presión de la vida familiar obliga a nuestro héroe a refugiarse en la bebida.

Arrepentido de tantos excesos, opta por hacer una cura de reposo en un sanatorio situado en las afueras. Allí, como siempre, se verá envuelto en un millón de líos.



THE WORKER

Arrepentido de su vida de asueto, nuestro protagonista busca un trabajo, donde una bella compañera le alegrará la vista y un desagradable jefe no parará hasta ponerle de patitas en la calle.

Charlot regresa con ánimos renovados y consigue por fin que el éxito le sonría cobrando su primera paga.



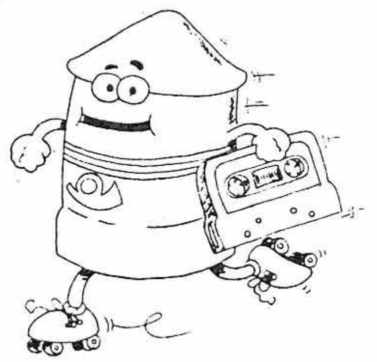


CHARLIE CHAPLIN™

¡Hazte tu película!

Charlie Chaplin ahora puede cobrar vida y salir andando por su propio pie desde esta página. Para ello sólo debes recortar por la línea de puntos cada viñeta, pegarlas en una cartulina una a una y colocarlas en el orden correcto —de izquierda a derecha—, y pasarlas rápidamente según se indica en la figura. Comprobarás cómo Charlot se convertirá en el protagonista de tu propia película.







VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24 / 239 04 75

SERVIMOS ATODA ESPAÑA

SPECTRUM	
RED ARROWS	375
RUN FOR GOLD	375
SHOW JUMPING	399
WHO DARES WINS II	399
AGENT X	499
AGENT X II	499
AMAZON WOMEN	499
ARMY MOVES	499
BOULDER DASH I	499
BOULDER DASH II	499
COLONY	499
DUSTIN	499
FEUD	499
FLIGHT 737	499
FORMULA I (SOLO 48K.)	499
FUTURE GAMES	499
MARABALL	499
KANE	499
KIKSTART	499
MASTERCHESS	499
NONAMED	499
RAPID FIRE	499
ROLLARROUND	499
SPEED KING II	499
STRONG MAN	499
SUPERSTAR	499
WAY OF THE EXPLODING FIST	499
XCEL	499
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BREAKTHRU	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
COMET GAME	500
COSA NOSTRA	500
CRITICAL MASS	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
ENIGMA FORCE	500
EQUINOX	500
FIRELORD	500
FRANKIE GOES TO H.	500
FROST BYTE	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT SCAPE	500
HACKER	500
HERBERT DUMMY RUN	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
MARTIANOIDS	500
MIAMI VICE	500
MILK RACER	500
NODES OF YESOD	500
NOMAD	500
POLE POSITION	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMON RODRIGUEZ	500
RAMPAGE	500
RASPUTIN	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SARACEN	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
SPY HUNTER	500
STAINLESS STELL	500
STREET HAWK	500
SUPERSPRINT	500
THANATOS	500
THRONE OF FIRE	500
VECTRON	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
EAGLE	595
FLASH GORDON	595
I BALL	595
KICK BOXING	595
NINJA	595
OCEAN CONQUEROR	595
ORIENTAL HERO	595
PARABOLA	595
ROCK'N WRESTLE	595
STAR PILOT	595
STORM BRINGER	595
TANKBUSTERS	595
VOIDRUNNER	595
720 GRADOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE 2	875
AFTEROIDS	875
AIR RALLY	875
ALTA TENSION	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
BASIL EL RATON	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BOMB JACK	875
BRAVESTAR	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CENTURION	875
CHAIN REACTION	875
CHAMPIONSCHIP SPRINT	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
COMMANDO	875
CROSSWIZE	875
CUATRO GRANDES JUEGOS	875
DEATH OR GLORY	875
DEATH WISH 3	875
DEFLEKTOR	875
DESPERADO	875
DESOLATOR	875
DRAGON'S LAIR II	875
DRUID	875
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875

SPECTRUM	
EMPIRE	875
ENLIGTHMENT	875
ERIK: PHANTOM OF THE OPERA	875
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIRE TRAP	875
FIREFLY	875
FREDDY HARDEST	875
GALACTIC GAMES	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GHOST & GOBLINS	875
GOODY	875
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUNBOAT	875
GUTZ	875
HIVE	875
HOPPIN MAD	875
HUNDRA	875
HYBRID	875
HYSTERIA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPLOSION	875
IMPOSIBLE MISSION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
INSPECTOR GADGET	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
KINETIC	875
KNIGHT MARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MAGNETRON	875
MARBLE MADNESS	875
MASK	875
MASK II	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875
MEGA APOCALYPSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NINJA HAMSTER	875
NORTH STAR	875
PHANTIS	875
PHANTOM CLUB	875
PHM PEGASUS	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PSYCHO SOLDIER	875
QUARTET	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SALAMANDER	875
SENTINEL	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
SNOOKER	875
STAR RAIDERS II	875
STARBYTE	875
STARDUST	875
STARFOX	875
STONKER (ESTRATEGICO)	875
STREET BASKETBALL	875
STREET HASSLE	875
SUPER CYCLE	875
SUPER HANG ON	875
SUPER SOCCER	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THUNDERCATS	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
TRIO HIT PAK	875
TROUGHT THE TRAPDOOR	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
OUT RUN	1.200
EXITOS DINAMIC	1.200
PAPER BOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RENAUD	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
STIFFIP & CO.	1.200
TOMAHAWK	1.200
SPORT 88	1.295
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
GUNSHIP	2.900
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL	3.500

SPECTRUM + 3	P.V.P.
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
FERNANDO MARTIN BASKET	1.750
3D GAME MAKER	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
EL CID + STOP BALL + JUEGO	2.250
EXITOS DINAMIC	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
GOODY—LAST MISSION	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
RENEGADE + TARGET	2.250
40 PRINCIPALES	2.500
ARKANOID II / PLATOON	2.500
BEDLAM / SIDE ARMS	2.500

SPECTRUM + 3	
DINAMIC PLUS 3 PACK	2.500
TRNSFER + 3	2.500
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
TOMAHAWK	2.600
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES	4.500

AMSTRAD	P.V.P.
MICROBALL (PINBALL)	375
WHO DARES WINS II	399
ARMY MOVES	499
BOULDER DASH I	499
DUSTIN	499
FORMULA 1	499
JUMP JET	499
MASTERCHESS	499
MILK RACER	499
NONAMED	499
SPEED KING	499
THAI BOXING	499
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATALLA DE LOS PLANETAS	500
BATMAN	500
BREAKTHRU	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
CRAY 5	500
DECATHLON	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EQUINOX	500
EXPLODING FIST	500
FIRELORD	500
FROST BYTE	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HACKER	500
HACKER II	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LAST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MARTIANOIDS	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SARACEN	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
SUPERSPRINT	500
THANATOS	500
TURBO SPRIT	500
UCHI MATA	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
ZORRO	500
FLASH GORDON	595
NINJA	595
720 GRADOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE	875
ACE 2	875
ALTA TENSION	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
BASIL EL RATON	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BOB MORANE (CABALLERIA)	875
BOB MORANE (ESPACIO)	875
BOB MORANE (JUNGLA)	875
BOMB JACK	875
BRAVESTAR	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CHAIN REACTION	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
CHARLES CHAPLIN	875
COMBAT SCHOOL	875
COMMANDO	875
CUATRO GRANDES JUEGOS	875
DEFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DRAGON'S LAIR II (SINGE)	875
EL CID	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIRETRAP	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GHOST & GOBLINS	875
GHOTIK	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUNBOAT	875
HOPPIN MAD	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
GEE BEE AIR RALLY	875
KARNOV	875
KNIGHTMARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MASK II	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875

AMSTRAD	
MEGA APOCALYPSE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEBULUS	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
PHANTIS	875
PHANTOM CLUB	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
RAMPARTS	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SENTINEL	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
STARBYTE	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER HANG ON	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE VIKINGS	875
THUNDERCATS	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
TRIO HIT PACK	875
THROUGH THE TRAPDOOR	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
WEREWOLVES OF LONDON	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	875
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
BILLY II	975
FONTERESSE	975
MACH III	975
PHARAON	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
STOCK-AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
TENNIS 3D	975
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
ATROG	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
L'ANGE DE CRISTAL	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RENAUD	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
STIFFIP & CO.	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
FORTH	1.500
COLOSSUS 4 CHESS	1.500
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
RAMPAGE + IK	1.500
ENDURO RACER + SUPER SPRINT	1.500
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
MORTADELO Y FILEMON	1.750
PINK PANTHER	1.750
GUNBOAT	1.950
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN / STIFFLIP	2.250
BILLY II	2.250
BOB WINNER	2.250
BUGGY BOY	2.250
CHARLES CHAPLIN/LAZER TAG	2.250
CORRECAMINOS/SALOMON'S KEY	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
EL CID + STOP BALL + JUEGO	2.250
EXOLON/ZYNAPS	2.250
EYE	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
GEE BEE AIR RALLY	2.250
GHAUNTLET II/720	2.250
GOBBOTS + DEACTIVATOR + 1 JUEGO	2.250
GODDY-LAST MISSION	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
INDIANA JONES / RYGAR	2.250
JACKAL	2.250
JAIL BREAK	2.250
MAD MIX + BLACK BEAR	2.250
MASTERS DEL UNIVERSO/DEFLEKTOR	2.250
MATCH DAY II/PHANTOM CLUB	2.250
NEMESIS	2.250
OUT RUN	2.250
PLATOON/ARKANOID II	2.250
RENEGADE/WIZ BALL	2.250
SAMURAI TRILOGY/THING BOUNCES	2.250
STREET SPORT BASKETBALL + MISSION IMP. II	2.250
SURVIVOR + DESPERADO	2.250
WIZARD WAR + CYBERNOID	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYING SHARK	2.500
HITS 4 (6 JUEGOS)	2.500
ATROG	2.750
6 PACK VOL. 3	2.950
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
EPIX ON AMSTRAD	3.750
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500

SEGA	P.V.P.
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
ACTION FIGHTER	4.500
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	4.500
BLACK BELT	4.500
ENDURO RACER	4.500
GANGSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.500
GREAT BASKETBALL	4.500
GREAT FOOTBALL	4.500
GREAT GOLF	4.500
OUT RUN	4.500
PRO WRESTING	4.500
SECRET COMMAND	4.500
THE NINJA	4.500

SEGA	
WORLD GRAND PRIX	4.500
WORLD SOCCER	4.500
ALIEN SINDROME	4.900
FANTASY ZONE II	4.900
ROCKY	4.900
SPACE HARRIER	4.900
ZAXXON 3D	4.900
AFTER BURNER (4 MEGAS)	5.200
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	24.900

NINTENDO	P.V.P.
CONSOLA	25.000
SOFTWARE	CONSULTAR

MSX	P.V.P.
ARMY MOVES	499
DUSTIN	499
FORMULA I	499
MILK RACE	499
NONAMED	499
RASTERSCAN	499
SPEED KING	499
SUPERSTAR	499
VIDEO POKER	499
ALIEN 8	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BOUNDER	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
DONKEY KONG	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GUNFRIGHT	500
HEAD OVER HEELS	500
JACK THE NIPPER	500
JET BOMBER	500
JET SET WILLY II	500
KNIGHT LORE	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
MAPGAME	500
MARTIANOIDS	500
NIGHTSHADE	500
OH! SHIT (COMECOCOS)	500
RIOS DE ESPAÑA	500
SEAKING	500
SHOW JUMPER	500
SPIRITS	500
SURVIVOR	500
THE WALL	500
TRAILBLAZER	500
UCHI MATA	500
VALKYR	500
WINTER GAMES	500
180	595
ANGLEBALL	595
FLASH GORDON	595
LA VENGANZA	595
MASTERCHESS	595
ABADIA DEL CRIMEN	875
AFTEROIDS	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ALPINE SKI	875
ALTA TENSION	875
ARKOS	875
BALLBLAZER	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
BLACK BEARD	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
DEATH WISH 3	875
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
GOODY	875
HOWARD THE DUCK	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INCA	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MACADAM BUMPER	875
MAD MIX GAMES	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MEGACORP	875
MINER MACHINE	875
MISTERIO DEL NILO	875
NONAMED	875
NUCLEAR BOWLS	875
PHANTIS	875
POLICE ACADEMY II	875
ROCKY	875
SAILORS DELIGHT	875
SCIENCE FICTION	875
SPEEDBOAT RACER	875
STARBYTE	875
STARDUST	875
STOP BALL	875
TAIPAN	875
TEM TATIONS	875
THING BOUNCES BACK	875
TT RACER	875
TURBO GIRL	875
WORLD GAMES	875
3D KNOCKOUT	975
ADDICTABALL	975
DEMONIA	975
DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
MAZE MAX	975
MUTANT MONTY	975
SKY WAR	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
ACE OF ACES	1.200
DAMBUSTERS	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.500
EYE	1.500
ALINEADOR DE CABEZAS	2.300

CARTUCHOS MSX	
BOXEO	4.500
KNIGHTMARE	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
MAZE OF GALIUS	4.500
NEMESIS	4.500
Q-BERT	4.500
THE GOONIES	4.500
TWIN BEE	4.500
AMERICAN TRUCK	4.900
ANDROGINUS (MSX 2)	4.900
ANTARTIC ADVENTURE	4.900
FANTASM SOLDIER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
GAME MASTER	4.900
GOLUELLIUS	4.900
METAL GEAR (MSX II)	4.900
NEMESIS II	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
SALAMANDER	4.900
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.900
USAS (MSX II)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.900
VAXOL	4.900
MOMORY MILLER (AMPLIACION 64K)	11.900

COMMODORE	P.V.P.
MICROBALL (PINBALL)	375
ARMY MOVES	499
BAZOOKA BILL	499
FLASH GORDON	499
FORMULA I	499
KICKSTART II	499
MASTERCHESS	499
SPEED KING	499
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
BREAKTHRU	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
GYROSCOPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
MIAMI VICE	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
SUPERSPRINT	500
TERRACRESTA	500
THANATOS	500
WINTER GAMES	500
ACE	875
ACE 2	875
ARKANOID II	875
BASIL EL RATON	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BLACK LAMP	875
BLOOD VALLEY	875
BOMB JACK	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CARVALHO	875
CHAIN REACTION	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	875
CHAMPIONSHIP WRESTLING	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
COMMANDO	875
CYBERNOID	875
DEATH WISH 3	875
DEFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DRUID	875
ENLINGHTMENT	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIREFLY	875
FLYING SHARK	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GHOST & GOBLINS	875
GHOTIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUTZ	875
HOPPIN MAD	875
HYSTERIA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR II	875
INSIDE OUTING	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
KNIGHTMARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAGNETRON	875
MAIL ORDER MONSTER	875
MARBLE MADNESS	875
MASK II	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
ON THE TILES	875
PHM PEGASUS	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PSYCHO SOLDIER	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SCARY MONSTER	875
SIDE ARMS	875
STREET BASKETBALL	875
SUMMER GAMES II	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE VIKINGS	875
THUNDERCATS	875
TRANTOR	875
TRIO HIT PACK	875

COMMODORE	
TROLL	875
VENOM STRIKES BACK	875
WATER POLO	875
WIZARD WARZ	875
WORLD GAMES	875
1942	1.200
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
BANKONG KNIGHT	1.200
BOMB JACK II	1.200
OUT RUN	1.200
PAPER BOY	1.200
PROHIBITTION	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
EYE	1.500
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

PC	P.V.P.
CARVALHO	3.000
ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ACE OF ACES	3.900
ARKANOID II	3.900
BOB WINNER	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
EPIX ON PC	3.900
EYE	3.900
GOODY	3.900
GRYZOR	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
INFILTRATOR	3.900
STREET BASKETBALL	3.900
CHESSMASTER 2000	4.700
TEST DRIVE	4.700

PCW	P.V.P.
ALTA TENSION	3.500
BATMAN	3.500
CATCH 23	3.500
FRANK BRUNO'S BOXING	3.500
MATCH DAY II	3.500
COLOSSUS 4 CHESS	3.800
SNOOKER (BILLAR AMERICANO)	4.200

AMIGA	P.V.P.
KIKSTAR II	2.300
ENFORCER	2.850
PLAY MOUSE	2.850
EYE	3.900
CHESSMASTER 2.000	4.700
MARBLE MADNESS	4.700
ROADWARS	4.700
SKYFOX	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700
XENON'	4.700

ATARI ST	P.V.P.
NINJA	2.300
POOL	2.300
ARKANOID	3.900
ARKANOID II	3.900
BAD CAT	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
GAUNTLET II	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
IMPOSSIBLE MISSION II	3.900
OUT RUN	3.900
SUB BATTLE SIMULATOR	3.900
SUPER CYCLE	3.900
TAI-PAN	3.900
TRANTOR	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
BUBBLE BOBBLE	4.700
CHESSMASTER 2000	4.700
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO SPECTRUM +2	1.900
ZERO ZERO STANDAR	1.900
CHEETAH 125+	2.595
KONIX	2.595
JOYSTICK «MAGNUM»	3.300
KONIX (SPECTRUM PLUS 2-3)	3.300
KONIX II AUTOFIRE	3.300
PHASOR ONE	3.300

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	1.500
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664 6128	2.600

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
KEMPSTON	1.995
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 Y + 3 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE THREE PARA + 3	10.500
DISCIPLE PLUS	15.900
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 3 1/2	46.480
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 5 1/4	59.900

ATARI ST EQUIPOS	P.V.P.
ATARI 520 ST GRATIS 20 PROGRAMAS	69.000
ATARI 1040 ST GRATIS 20 PROGRAMAS	119.000

COMMODORE AMIGA	P.V.P.
AMIGA 500 GRATIS 20 PROGRAMAS	105.000

TENEMOS MUCHOS MAS PROGRAMAS. SOLICITA CATALOGO

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
ZOOM	MISSION IMPOSIBLE	MISSION IMPOSIBLE	SCENTIPEDE
INVADERS	MUSIC MAESTRO	PING PONG	INVASORES
TIMEGATE	GATE CRASER	PIT STOP II	PIRAMID

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
POBLACION ____________ C.P. ________
TELEFONO ____________
FORMA DE PAGO
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

DESOLATOR

Si rompes los espejos, romperás los hechizos de Kairos, el gran satán y liberarás a los niños prisioneros.

JINKS

Descubre el enigma del planeta Atavi viajando en la nave de reconocimiento más revolucionaria. ¡Y es un pin-ball!

SHACKLED

¡¡Apasionate!! Rescata a tus amigos liberándolos de una misteriosa cadena que les ata a ti mismo.

U.S.® GOLD

JUEGOS DE ORO

BAD CAT

¿Quiéres algo diferente? Destreza, habilidad en un gato distinto. ¡Juégalo!

DREAM WARRIOR

Sólo tú, Dream Warrior, puedes acabar con los poderes diabólicos del terrible Demon.

S. SPORT BASKETBALL

Nuevo para SP y AMS. ¡Mejor todavía!



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13



Los top'Comijuegos de topo
Nº1
HOY PRESENTA
MAD MIX GAME
Y 4 TOPOS MAS
¡ATRÉVETE A DOMINAR ESTE COCO-VIDEOJUEGO! TODO UN REPARTO ESTELAR QUE PONDRÁ A PRUEBA TU COCO-DOMINIO DEL COCO-JOYSTICK. PORQUE COCO-VILLAGE ESTÁ REPLETA DE COCOS: UNA COCO-LOCURA PARA QUE TE COMAS BIEN EL COCO CON TU ORDENADOR. Y SI ESO FUERA POCO...
HIPOPODOSO
COCONAVE
COCOTANQUE
...¡DESENFUNDA TU COLT! TE VERÁS "DESPERADO", DISPARANDO A DIESTRO Y SINIESTRO A TODO LO QUE SE MUEVE, PARA QUE NADIE TE ARRANQUE TU PLACA DE SHERIFF.
BANG
BANG
GUAY
DESPERADO
WANTED
REWARD $ 4000
SHERIFF
¿TIENES CLARO EL OBJETIVO, O NECESITAS MÁS ESPACIO PARA BUSCAR ACCIÓN?
...3...2...1...O HA TERMINADO LA CUENTA ATRÁS. EN SILENT SHADOW TE ENFRENTARÁN AL MÁS PODEROSO ENEMIGO. A UN FUTURO INCIERTO. DÉJATE LLEVAR POR EL SCROLL MULTIDIRECCIONAL CON ACELERACIÓN Y DECELERACIÓN DE LA NAVE. TU JOYSTICK SE PONDRÁ AL ROJO VIVO.
¡AGGG..! HEMOS SALTADO AL HIPERESPACIO -SRAIDON-HAS TELORN DEI? (¿CUANTOS ATACANTES?) -JASS... (UNO) TU MISIÓN: DESTRUIR EL GENERADOR DEL ESCUDO QUE PROTEGE A LA FLOTA DEL SAGRADO IMPERIO. ¡¡STAR DUST!! ¡¡STAR DUST!! ES LA CONTRASEÑA. NO LA OLVIDES.
SILENT SHADOW
STAR DUST
YA LA NOCHE SE NOS HA ECHADO ENCIMA. Y LA TRAICIÓN SE PAGA CARA. ¿ESTÁS DISPUESTO A VENGARLA?. EL CAPITÁN BLACK BEARD NO LO DUDA NI POR UN SEGUNDO. YA LO SABES. ¡¡AL ABORDAJE!! EN TU TIENDA HABITUAL TE ESTOY ESPERANDO.
BLACK BEARD
CONTINUARA
¡TIENDA! ¡TIENDA!
PRIMERA LINEA
© 1988 TOPO SOFT



MAD MIX GAME

Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los personajes más simpáticos y tragones del mundo: los comecocos. Sin embargo, para Mad, el protagonista de nuestra aventura, Cocovillage tenía un terrible defecto: jamás ocurría nada interesante.

¡Atrapen a ese fantasma!

Así día tras día, la vida de nuestro amigo discurría envuelta en el más absoluto y pertinaz de los aburrimientos: nada de emoción, nada de aventuras, nada de diversión...

Mad empezaba a estar más que harto de repetir incesantemente los mismos juegos con los mismos amigos; necesitaba algo de acción... y rápido.

En sus oídos resonaban ahora con más fuerza que nunca aquellas historias que su abuelo, Mad Elder, le contaba antes de acostarse. Hablaban de otros tiempos en que Cocovillage, no sólo estaba habitada por pacíficos comecocos, sino también por una pandilla de gamberros de la peor calaña, entre ellos los más acérrimos enemigos de los comecocos: los pelmazoides.

Hartos de esta situación los habitantes de la ciudad se reunieron y decidieron formar un grupo de valientes comecocos para que les dieran su merecido a aquellos tipejos.

Dicho y hecho; diez cocovillanos (entre ellos el propio Mad Elder) se ofrecieron voluntarios para la misión, y no sin sufrir algún que otro desperfecto físico, consiguieron cumplirla heróicamente.

¡Eso era lo que Mad deseaba más que nada! ¡Convertirse en un héroe, vivir increíbles aventuras, luchar contra los más peligrosos seres...! ¿Pero cómo?, Cocovillage era ahora una ciudad tranquila y pacífica en la que jamás ocurría nada digno de mención...

Lo que Mad desconocía era que pronto iba a tener más aventuras incluso de las que podía desear, porque los pelmazoides habían vuelto a agruparse y caminaban directamente hacia Cocovillage dispuestos a vengarse de aquella derrota.

El juego

Nuestro objetivo va a consistir en acompañar a Mad en su fascinante aventura a través de los 15 niveles que componen la ciudad de Cocovillage comiéndonos todos los puntos que encontraremos esparcidos por cada una de sus calles.

MAD MIX GAME

Al comernos el último de los puntos de un nivel seremos trasladados automáticamente hasta el siguiente.

En cuanto a los enemigos que pululan por las zonas, bastante abundantes y pesados, no es necesario acabar con ellos para pasar de nivel, pero sí conviene eliminar rápidamente a alguno de ellos.

Los enemigos

Sin duda los enemigos más incordiantes y pertinaces que nos encontraremos a los largo de todo el juego son los inevitables invitados de cualquier «comecocos» que se precie de serlo: los fantasmas. En este caso, y debido a su especial insistencia en enviarnos a mejor vida, han sido bautizados como Pelmazoides, nombre que como comprobaréis no puede ser más adecuado.

Los otros dos enemigos que vamos a encontrar no son tan peligrosos para nuestra integridad física, pero sí para el desarrollo de nuestra misión:

— La **Maricoco** es un inofensivo personaje que recorre parsimoniosamente las calles de Cocovillage reponiendo los puntos que nos hubiéramos comido con anterioridad.

— El **Repugnantoso** es un bicho grandullón que tiene como principal diversión ir aplastando en el suelo los puntos que encuentra en su camino dejándolos fuera de nuestro alcance.

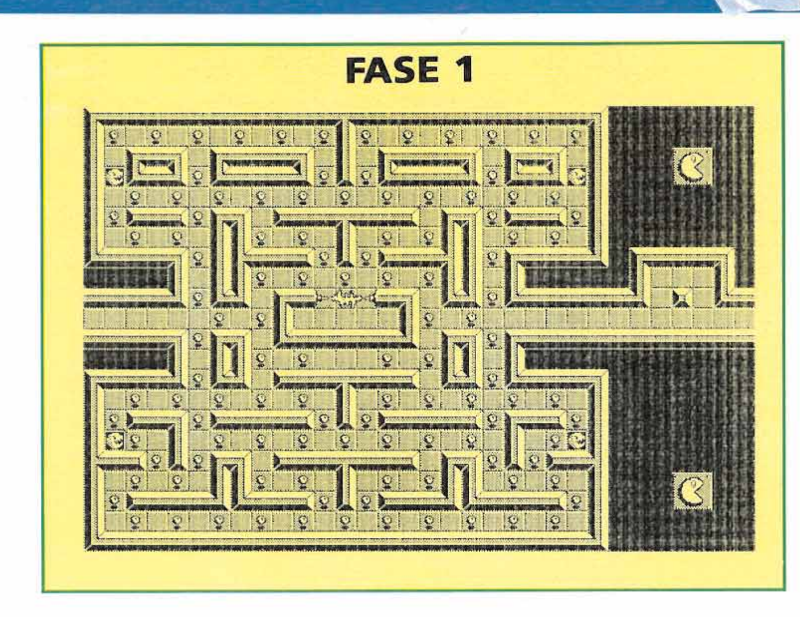
Las ayudas

Afortunadamente no todo van a ser dificultades en el camino de Mad, también podrá recoger algunos objetos, representados por diferentes iconos, que resultarán especialmente útiles. Si pasamos por encima de ellos nuestro amigo sufrirá diversas y extrañas mutaciones cada una de ellas con sus propias características:

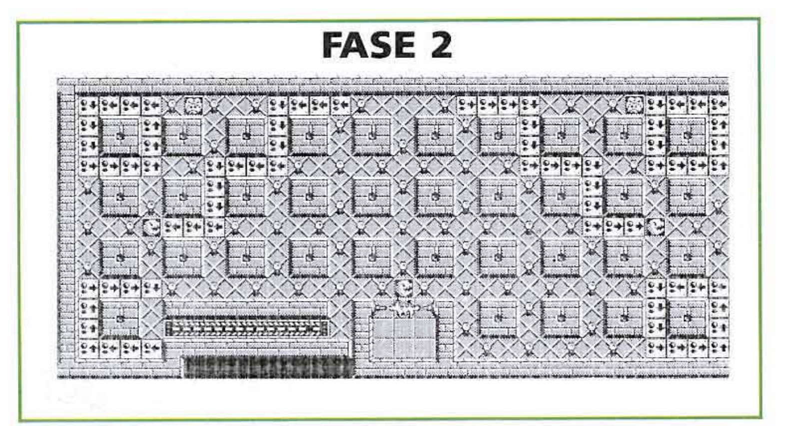
— **Comecocos cabreao.** Irascible estado al que pasa Mad al recoger este icono y que le permite devorar con una facilidad pasmosa cuantos Pelmazoides se interpongan en su camino. Su efecto es limitado.

— **Hipodoso.** Al pasar sobre este icono nuestro amigo sufrirá un repentino aumento de peso convirtiéndose por arte de magia en un hipopótamo de gran tamaño capaz de aplastar al más pertinaz de nuestros enemigos. Su efecto también es limitado, y mientras dure no podremos comernos ningún punto.

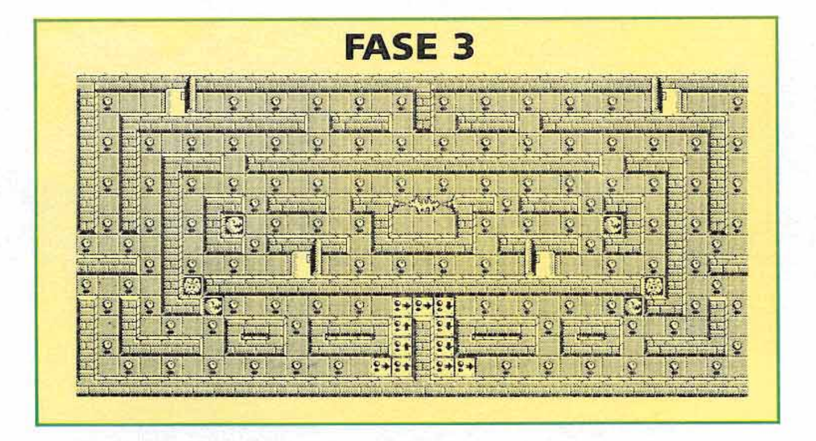
FASE 1



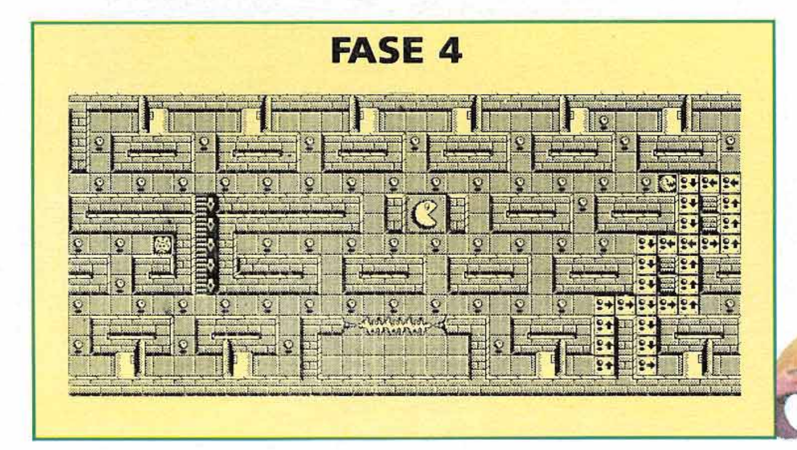
FASE 2



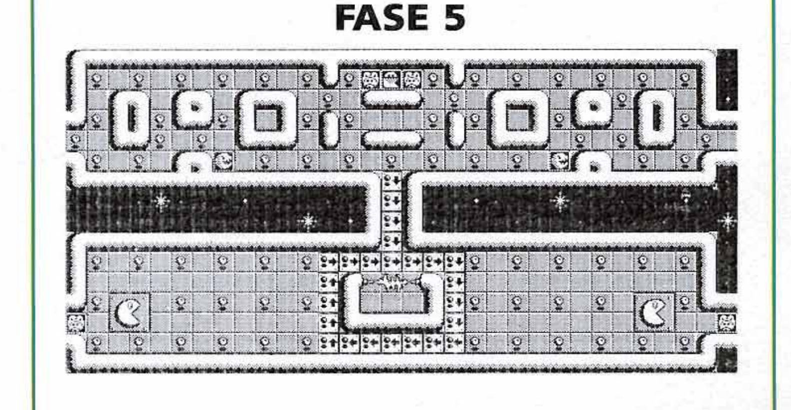
FASE 3



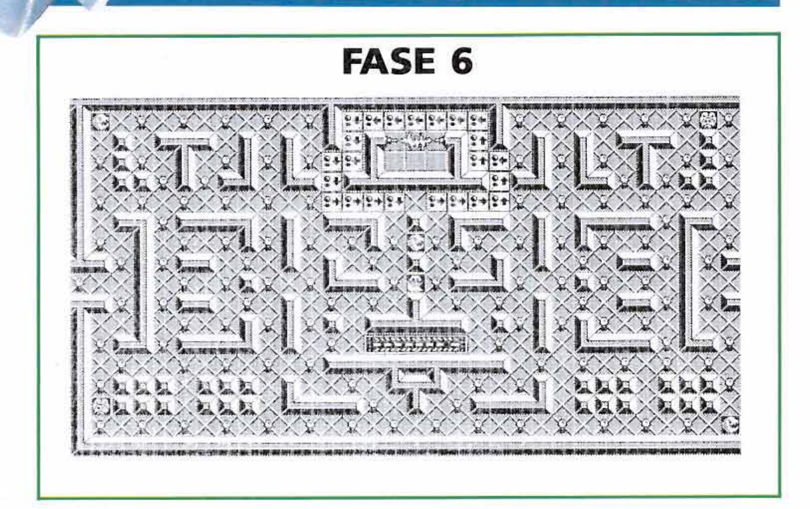
FASE 4



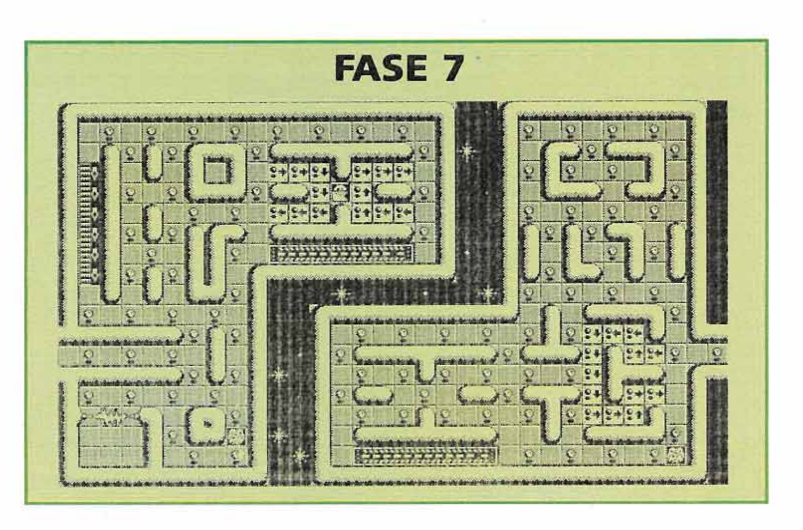
FASE 5



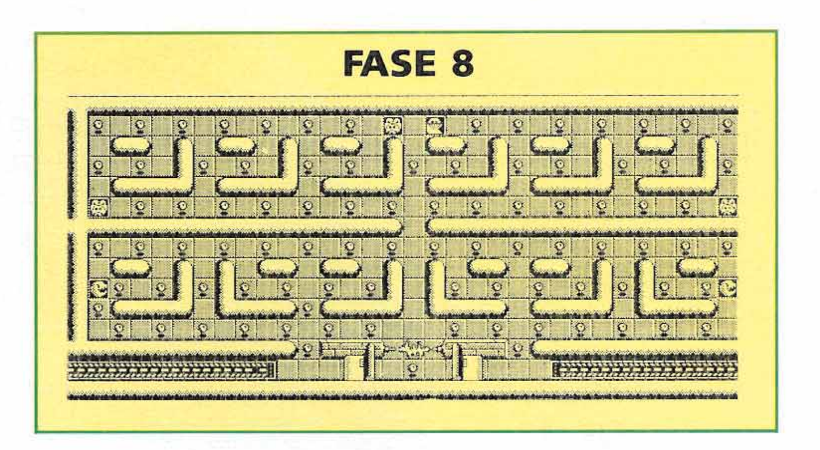
FASE 6

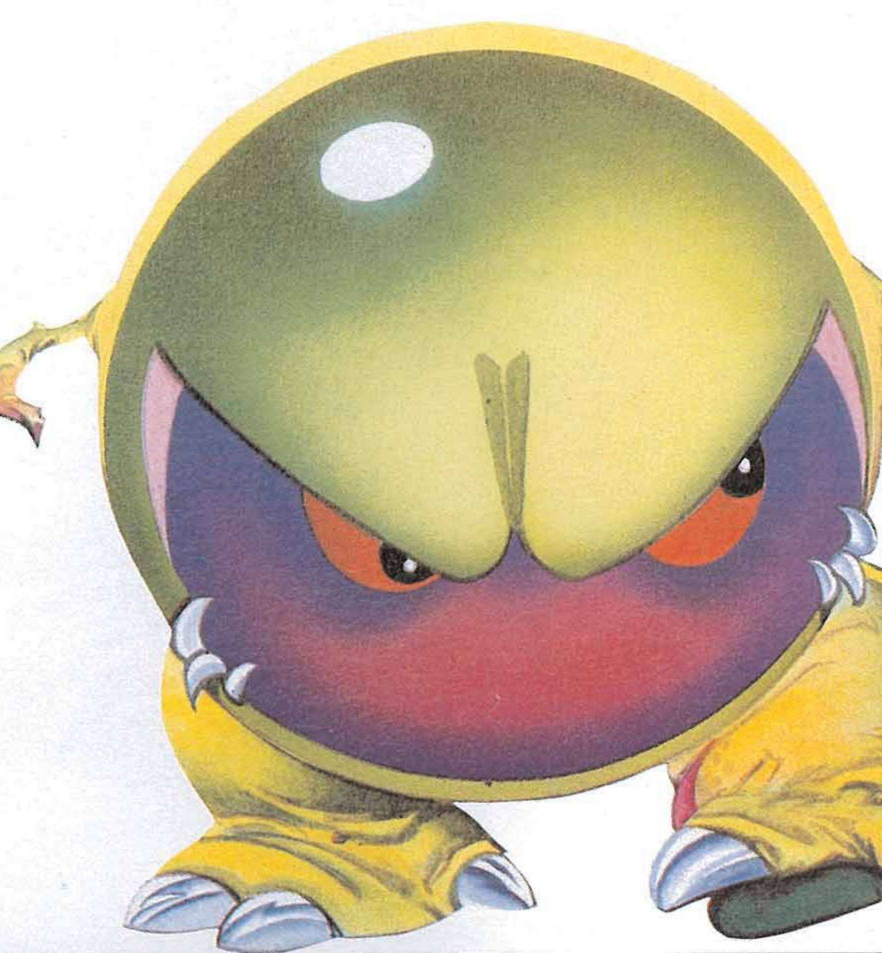


FASE 7



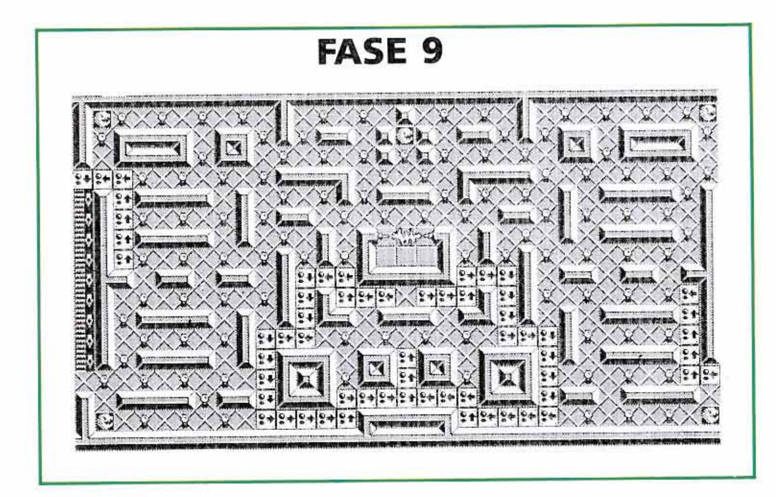
FASE 8



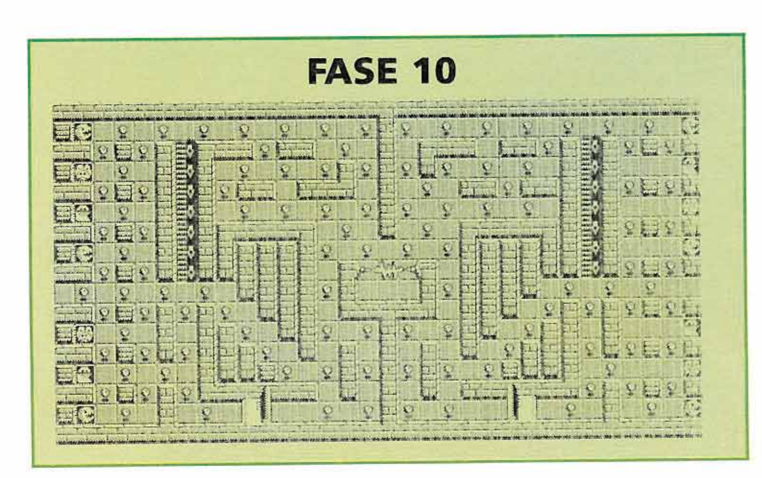


● Nuestro objetivo va a consistir en acompañar a Mad a través de los quince niveles que componen la ciudad de Cocovillage.

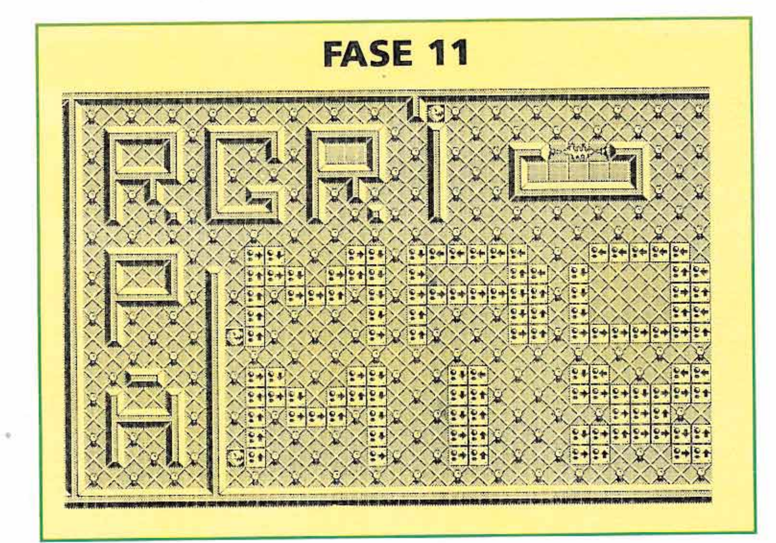
FASE 9



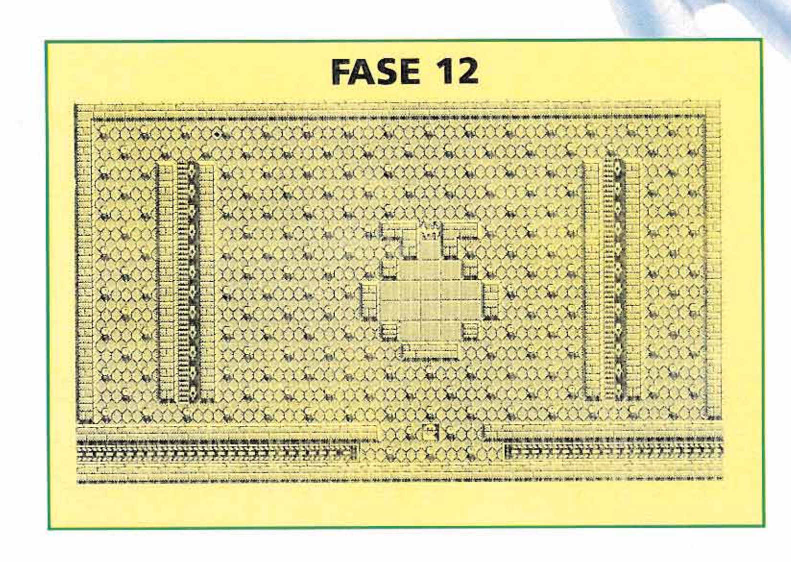
FASE 10



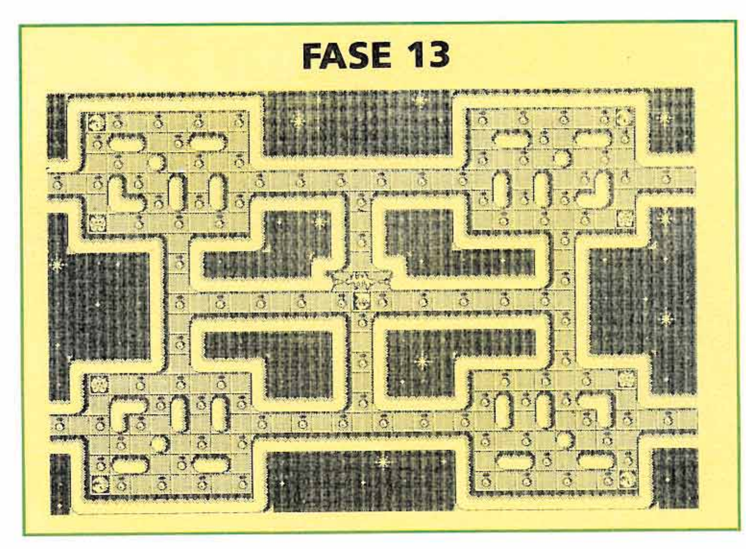
FASE 11



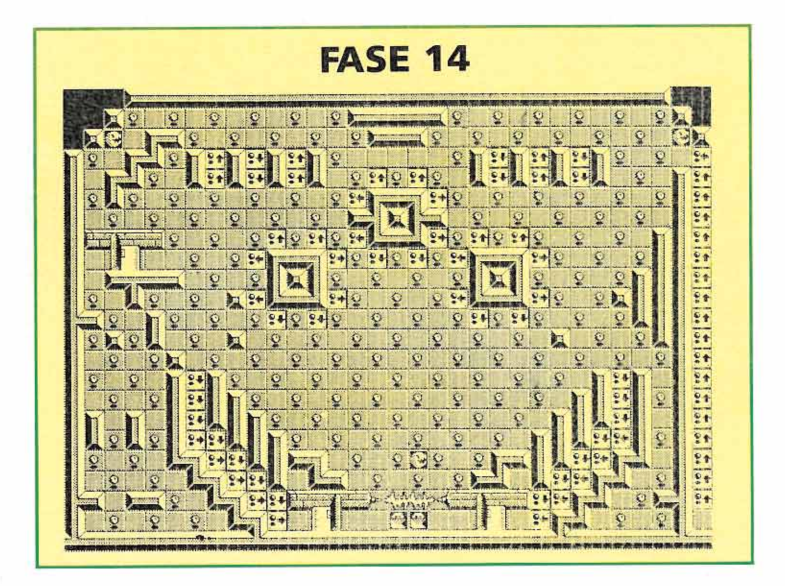
FASE 12



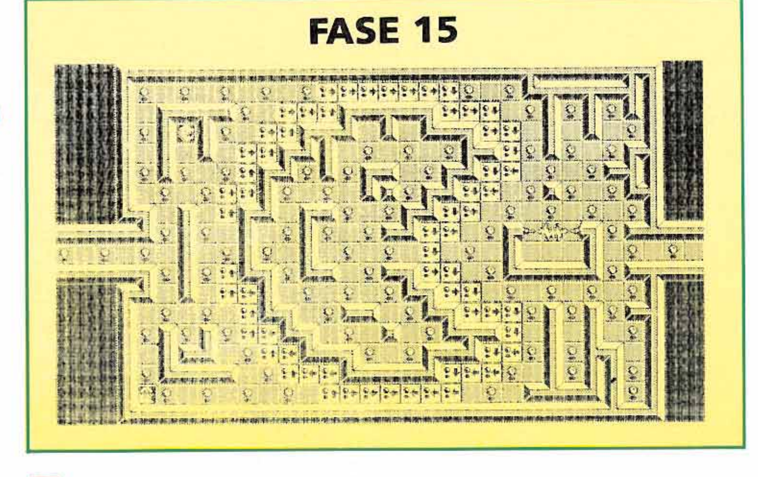
FASE 13



FASE 14



FASE 15



¡Atrapen a ese fantasma!

SPECTRUM

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 24575
  20 FOR a=61366 TO 61366+32: RE
AD b: POKE a,b: NEXT a
  30 LOAD ""CODE 1
  40 RANDOMIZE USR 61366
  50 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62
,255,55,205,86,5,221,33,0,96,17,
182,143,62,255
  60 DATA 55,205,86,5,175,50,3,9
6,195,0,96
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN y cargar la cinta original.

MAD MIX GAME AMSTRAD. Para obtener vidas infinitas basta con pulsar las teclas de ESC y CRL conjuntamente cuando aparezca el nombre del programador.

MAD MIX GAME MSX. Para obtener vidas infinitas basta con pulsar las teclas de ESC y STOP conjuntamente cuando aparezca el nombre del programador.

— **Coconave.** En algunas de las zonas encontraremos una pequeña pista de despegue sobre la que reposa una solitaria y reluciente nave. Si nos montamos en ella descubriremos lo útiles que resultan sus disparos láser para acabar con nuestros enemigos. La nave se puede mover de un lado a otro de la pista, pero sólo dispara hacia el frente.

— **Cocotanque.** En esta ocasión lo que podremos utilizar será un poderoso tanque fijado a unos raíles. Sólo puede moverse en una dirección, pero dispara en ambos sentidos.

— **Excavatófono.** La recogida de este icono nos posibilitará devolver a su estado normal los puntos hundidos por el desagradable Repugnantoso, aunque no podremos comernos ningún punto hasta que recojamos otro icono y cambiemos de estado.

Los objetos

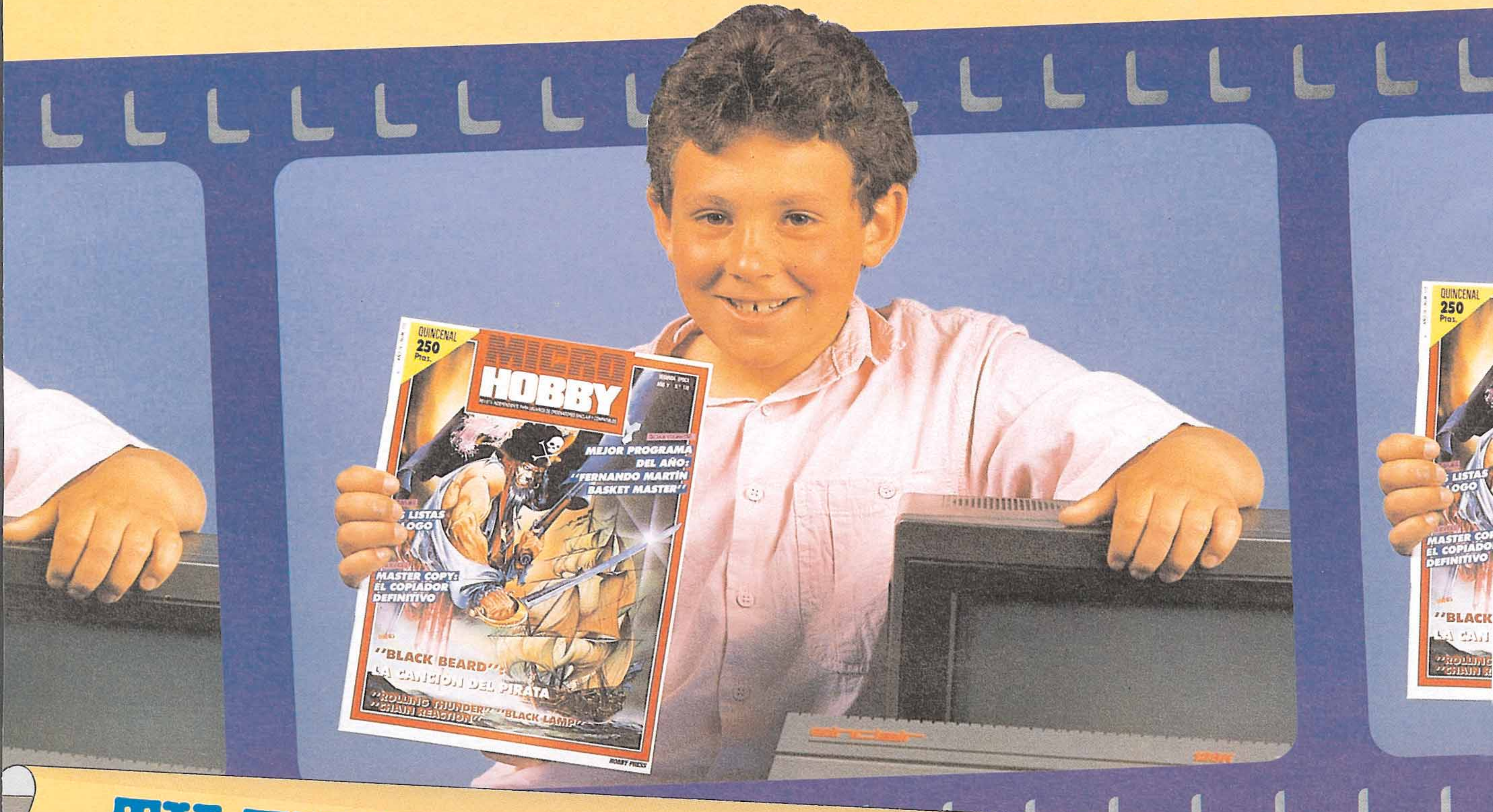
En muchas zonas encontraremos objetos destinados a complicarnos nuestro recorrido, aunque si los utilizamos con inteligencia pueden sacarnos de más de un apuro.

— **Trampillas.** Son una especie de compuertas en forma de bisagra que sólo pueden ser atravesadas en un sentido, quedando cerradas a nuestro paso, por lo que si estamos siendo perseguidos por algún molesto Pelmazoide resultan útiles para cortarle el paso. También puede ocurrir que al ser perseguidos nos internemos por alguna de las calles descubriendo que a su final existe una bisagra que no nos deja pasar, convirtiéndonos así en presa fácil del enemigo que anduviera tras nosotros.

— **Autococos.** Son unos iconos que llevan dibujada una flecha en su interior que indica el sentido en el que nuestro amigo Mad se desplazará automáticamente sin posibilidad de cambiar su rumbo, por lo que hay que tener especial cuidado de no introducirnos en uno de ellos si en su recorrido se encuentra algún enemigo.

Como veis vais a necesitar toneladas de paciencia y grandes dosis de habilidad para completar cada uno de los 15 niveles de la misión, pero no os rindáis, recordar que la seguridad de Cocovillage está en vuestras manos. Contáis con nuestro apoyo... y con el de nuestros cargadores, claro. ■

UN TRÍO DE PELÍCULA



TU, TU SPECTRUM Y MICRO HOBBY

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Cada 15 días, los Martes, en tu kiosco

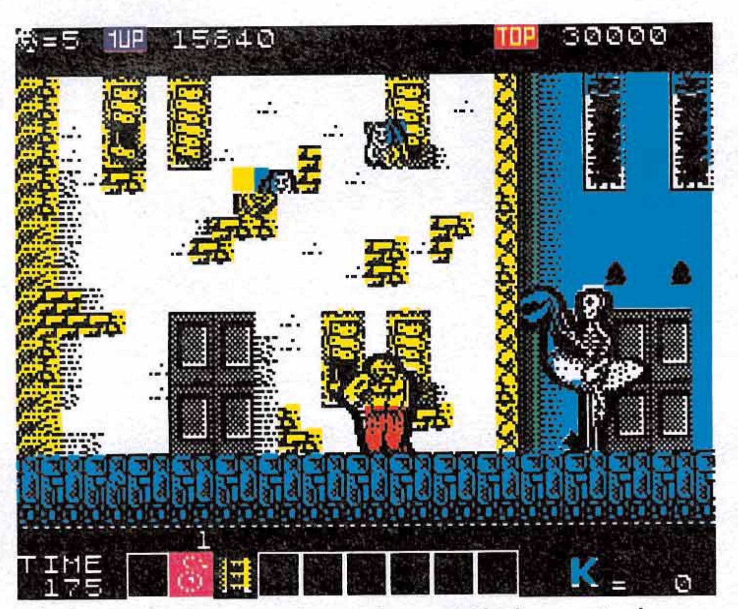
Todo sobre tu Spectrum: Periféricos, Trucos, Juegos, Pokes, Mapas...

¡TODO Y A TOPE DE ACTUAL!

KARNOV

Desde Rusia con acción

Sobre un siniestro e inaccesible territorio, oculto en alguna montaña, se encontraba el legendario tesoro de Babilonia, cuando Karnov decidió emprender la ardua tarea que representaba su búsqueda.



Nivel 1. La aventura comienza, la aparición incesante de enemigos promete causarnos más de un disgusto.

Las razones que habían movido a un pacífico artista de circo a dejar su cómodo retiro y adentrarse en una aventura de este calibre debían de ser muy poderosas. En efecto, la libertad del mundo corría, una vez más, peligro. Esta vez la amenaza procedía del perverso dragón Ryu, que pretendía apoderarse del fabuloso tesoro.

Lo verdaderamente preocupante del caso no era la riqueza del malvado personaje, sino el enorme poder que confería el tesoro a su dueño, ya que éste bastaría, sin duda, para dominar el mundo.

El juego

Es por esto que Jinborow Karnovski, Karnov para los amigos, decidió defender al mundo de este trágico final y se puso en marcha para conseguir el tesoro. Ryu, por su parte, no tenía intención de colaborar en los loables propósitos del ruso y se dedicaría a interponer mayor número de obstáculos imaginable en su camino.



Nivel 2. El comité de bienvenida está formado por unas gigantescas torres coronadas por cabezas.

Si te decides, pese a lo desagradable del panorama, a asumir la personalidad de Karnov, deberás recorrer numerosos lugares infestados por bichejos, armado con tu fuerza y tu habilidad para lanzar fuego.

Objetos

Esparcidos por nuestra senda se encuentran varios objetos de gran utilidad. Van a ser las únicas visiones agradables durante nuestro recorrido. En muchos casos tendremos que saltar en determinados sitios para que aparezcan; en otras ocasiones los encontraremos usando otros objetos útiles.

Entre otros son los siguientes:

— **Letra K:** al recoger 50 de estas letras se nos dará una vida extra. No tienen ninguna otra utilidad. Abundan en grutas y profundidades.

— **Manzana:** Incrementa el poder de disparo. Si disparábamos una bala ahora serán dos, y si son dos, tres, siendo este número el máximo. Cada bala irá a una altura.

— **Botas:** al calzarlas, nos moveremos más deprisa y saltaremos más alto.

— **Bombas:** sirven para destruir enemigos y paredes. Tras soltarlas es recomendable apartarse, pues no somos inmunes a sus efectos.

— **Escalera:** al subir por ella obtendremos una panorámica en la que aparecerán los objetos de las alturas. Además, nos permiten el acceso a otros niveles, si bien al hacerlo la perderemos, con los riesgos que esto puede conllevar.

— **Llamas:** se trata de 30 proyectiles de más eficacia que la vulgar bala. Cualquiera de los enemigos pequeños perece ante un disparo de este tipo, no así los grandes.

— **Alas:** esto... para volar. Se podrán usar en determinadas ocasiones, las cuales se nos indicarán con un «flash» en el objeto. Esto mismo ocurre con los tres siguientes objetos.

— **Casco submarino:** facilita nuestros movimientos en el agua.

— **Máscara de percepción:** al usarla, aparecerán los objetos ocultos que haya en la pantalla.

— **Patinete:** con él se barrerán a todos los enemigos que aparezcan.

— **Boomerang:** se trata del arma más potente. Destruye cualquier cosa que toque, independientemente de su tamaño. Tras dispararlo, vuelve atrás y, si lo coges, podrás usarlo otra vez.

Ninguno de los objetos se pierde al morir, salvo los disparos de llama y boomerang, que tampoco se conservan al cambiar de nivel. ▶



KARNOV

Enemigos

Se mencionarán aquí aquellos que aparecen en varias pantallas, describiéndose la forma de atacarlos para destruirlos. Aquellos que sólo aparezcan en un nivel se citarán al comentar éste.

— **Demonios:** se mantienen saltando en su vertical, de la que rara vez se mueven. Además, disparan proyectiles. Sin embargo, unas cuantas balas bien dirigidas acabarán con ellos. Es conveniente mientras se dispara, mantenerse parado, agachándose o saltando si disparan.

— **Pajarracos:** atacan en bandadas de cinco o de dos. Este último caso no presenta dificultad. Simplemente, dispáralos. En el otro ataque, los cinco animales aparecen en el cielo distribuidos en una escuadra izquierda y otra derecha, de las que sale un atacante alternativamente. Si nos vamos hacia el extremo izquierdo de la pantalla y permanecemos allí agachados y disparando no lo lamentaremos.

— **Lanzabolas:** se trata de personas que permanecen impasibles, normalmente sobre un peñasco, lanzando bolas de cuatro en cuatro. Esperamos a que las lancen y las destruimos para luego arremeter contra ellos. En muchos casos, no hace falta esperar el lanzamiento de los esféricos.

— **Satán-volador:** son hombres rojos sobre una especie de nido verde. Disparan una balita de difícil percepción y han de recibir varios disparos. Se atacan de la misma forma que a los demonios, pero con más velocidad de disparo.

— **Murciélagos:** atacan por parejas o tríos. Se recomienda esperar a que estén a nuestro nivel en algún extremo de la pantalla, para luego abatirlos de un certero disparo. No avances hasta que los hayas matado.

— **Vampiros:** aves azules que atacan en grupo, pero dirigiéndose a ti directamente. Una bala pondrá fin a sus ideales de paz.

— **Cabezas:** disparan balas de dos en dos y suelen estar sobre una columna. Dispara como loco a la columna para que se destruya hasta que caiga la cabeza a tu nivel. Entre tanto, esquiva sus balas por el procedimiento de caminar entre el centro y el extremo de la pantalla, donde te agacharás.

— **Hombre divisible:** se interpone en tu camino dividiéndose cada cierto tiempo en cinco fragmentos letales, volviendo a aparecer más cerca de ti. Para destruirlo se necesitan muchísimos disparos, por lo que usaremos una bomba, que situaremos inmediatamente después de una división, con lo que nos dejará libre el camino.

— **Romanos:** aparecen saltando por las rampas. No presentan más dificultad que la que suponen un par de disparos bien dirigidos.

— **Hombre-roca:** al principio está en forma de montaña, para transformarse en una silueta móvil cuando estemos cerca. Su mayor arma es la sorpresa, por lo que, si sabemos dónde están, podrán ser abatidos con relativa facilidad y sangre fría. Los hay de dos tamaños, siendo los mayores los que más balas precisan para morir.

— **Espadachines:** aparecen de la nada. Nuevamente, si estamos prevenidos no presentan dificultad. Cuidado con los cuchillos que disparan. Hay que disparar a ambos a toda prisa, antes de que se acerquen mucho.

— **Árabes:** aparecen en cuadrillas, dos a cada lado, pero muy lejos. Armados con su tímido sable no serán problema para Karnov, quien se deshará de ellos con cuatro sencillos disparos.

— **Machangos:** especie de virus superdesarrollados. Son unos tipos peludos con patas, que se comportan de forma curiosa. Están quietecitos en mitad del camino y a cada disparo tuyo responden con uno suyo. Pero en el cuarto nos lo llenan todo de balas al destruirse. Se les dispara tres veces, esquivando con un salto sus proyectiles. Ahora se dispara por cuarta vez y nos vamos rápidamente hacia el extremo izquierdo, donde saltamos al llegar los cuadritos.

Monstruos

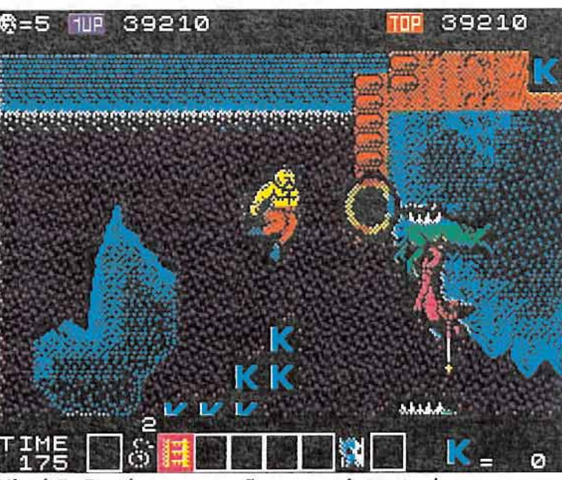
Algunos enemigos, denominados anteriormente «grandes» requieren un tratamiento especial. Lo mejor para cualquiera es un boomerang, pero si no lo tenemos:

— **Pez-gigante:** lleva una tinaja de la que saca sus mortíferos proyectiles. Al principio están parados. Cuando veamos uno esperamos a que mueva la mano, momento en que nos agachamos. Ahora pasará por encima de Karnov. Si tenemos suerte, saldrá de la pantalla. En caso contrario, nos damos la vuelta y lo cosemos a balas, esquivando sus periódicos proyectiles con saltos.

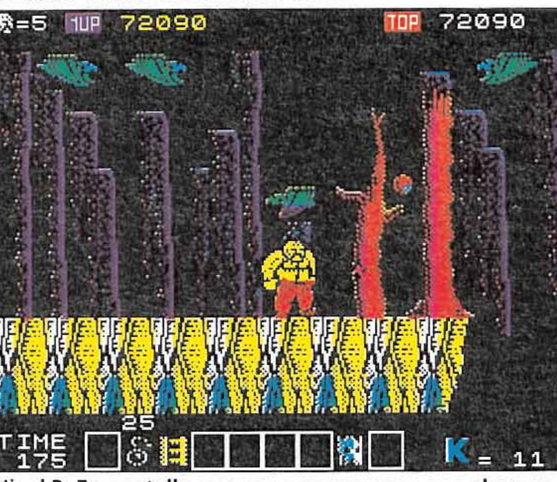
— **Guardián:** aparece acompañado de sus leones. Al verlo nos agachamos: así las balas de los felinos no nos alcanzarán y nosotros los podremos disparar a nuestro antojo. Los leones se liberarán de su amo y vendrán hacia nosotros, pero perecerán antes de llegar. El amo presenta la característica de disparar cuchillos, que esquivaremos con saltos. Tras una ración de balas nos dejará libre el camino.



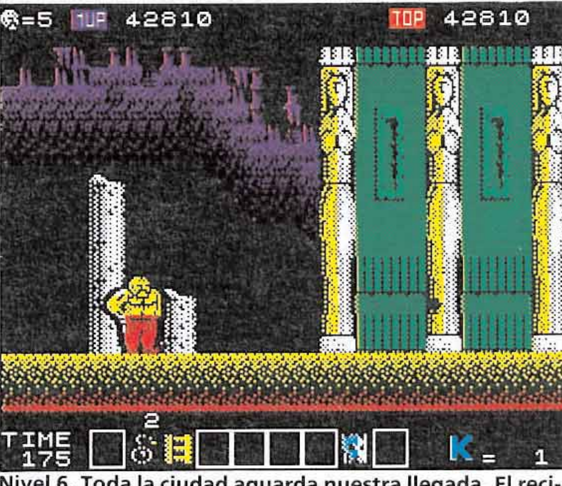
Nivel 2. Un guardián acompañado por sus leones, defenderá la entrada al tercer nivel.



Nivel 5. En el mar extraños seres intentarán ponernos las cosas mucho más difíciles.



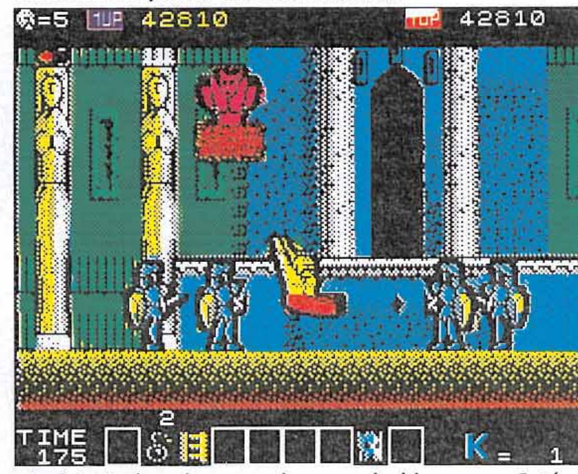
Nivel 3. En pantalla aparece una manzana que al ser recogida multiplica el disparo.



Nivel 6. Toda la ciudad aguarda nuestra llegada. El recibimiento no puede ser más caluroso.



Nivel 4. La entrada a la cueva está repleta de cráteres que lanzan piedras a nuestro paso.



Nivel 6. Nada más entrar los espadachines y un Satán volador nos demostrarán sus habilidades.

— **Dinosaurio:** por su forma lo reconocerás. Dispara llamas. Para destruirlo acércate a él disparando a toda máquina y sepárate poco a poco de él, de forma que sus llamaradas pasen por encima de ti. Son difíciles de destruir, por lo que usa una bomba si puedes.

— **Medusa:** si ves una pantalla comenzando a inundarse de balas, sabrás que anda por aquí cerca. Dispárala a toda velocidad y aguarda a que se acerquen sus balas, hasta el último momento. Vuélvete entonces a toda velocidad al extremo izquierdo de la pantalla y dispara de nuevo hasta aniquilarla. Si tienes suerte su legado de balas no te alcanzará. Digo suerte por la gran cantidad de balas que expelen que hace francamente difícil evitar su contacto.

— **Dragón:** tiene dos cabezas y dispara una sola bala... que se transforma en unas cuantas (una en cada dirección). Sólo aparece en una pantalla y ya se explicará cómo pasarlo.

A por el tesoro...

A continuación se explicará escuetamente cómo pasar los niveles, dando las indicaciones precisas para ello. Algunos niveles presentan otros posibles caminos, pero se explicará aquél considerado más sencillo.

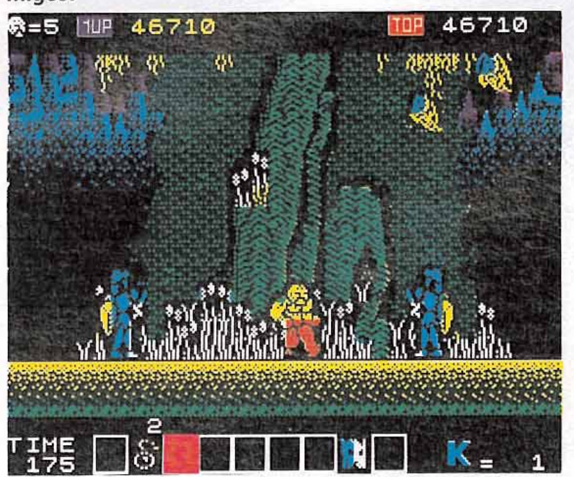
1. **Consigue el mapa que conduce al tesoro:** de la plataforma de salida nos dejamos caer. Matamos al lanzabolas, cogiendo la escalera y usándola sobre la peña en que estaba el lanzador. Así conseguimos una manzana. Nos deshacemos de los árabes y el demonio y encontramos otra manzana. Aquí aparecen unos esqueletos sobre avestruces, que pereceran ante nuestros disparos, lo mismo que dos lanzadores. A continuación viene una oleada de satanes volantes, momento que aprovechamos para subir por unos peldaños a otra altura. Aquí hay unos lanzadores y un demonio, tras el cual nos atacarán dos murciélagos. Más esqueletos en sus peculiares cabalgaduras, alternándose con murciélagos y lanzabolas. Avanza poco a poco para que no coincidan muchos enemigos.

Cuando se terminan las casas te vuelven a atacar satanes volantes y tras ellos verás un pez gigante que marca el final de la

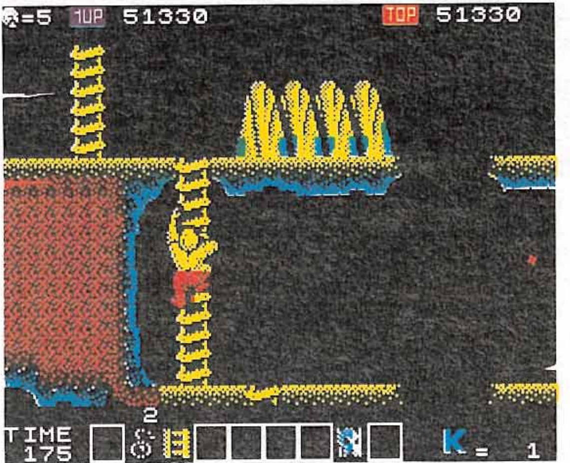
• El enorme poder que el tesoro de Babilonia confería a su dueño, sería suficiente para dominar el mundo. Ese era ante todo el principal objetivo del malvado Ryu.



Nivel 7. El desértico paisaje oculta infinidad de enemigos.



Nivel 8. Caballeros, murciélagos y trolls intentarán acabar cuanto antes con Karnov.



Nivel 9. La escalera es imprescindible para poder llegar al final, sin ella es imposible avanzar.

fase. Antes de acometerlo y después de limpiar la calle de enemigos usa la escalera al lado de la última casa para conseguir un boomerang. Mata al pez y pasarás al siguiente nivel.

2. **Ruinas antiguas... ten cuidado:** el comité de bienvenida consta de tres cabezas sobre sus correspondientes columnas. Destruye cada una antes de avanzar. Ahora encontrarás una puerta que se abrirá al dispararla. Ante ti hay una cabeza pacífica, que responderá a tus disparos con más disparos y una lágrima (que se transformará en K al tocar el suelo). Aparece un hombre divisible y tras él unos peldaños en que nos acosarán murciélagos. Arriba de la escalera seis vampiros nos preparan una encerrona: los muros no se abrirán hasta que no destruyas a todos los bichos.

Luego encontrarás un abismo, con una escultura arriba y otra abajo: esta última disparará un proyectil. Coge alguna de las bombas durante tu caída. Acaba con el hombre divisible y con los romanos que aparecerán cuando subas las escaleras. En la cima sufrirás el ataque de dos murciélagos. Al continuar avanzando hallarás dos piedras azules. Si sigues, surgirá de ellas un guardián, que defiende la entrada en la tercera fase.

3. **Sobre las colinas rocosas yace el siguiente mapa:** Nada más entrar encontraremos un demonio con una escuadra de pajarracos. Veremos una manzana que cogemos y nos subimos al árbol de al lado. Desde aquí saltamos disparando a los murciélagos. Saltamos otro agujero y estaremos sobre una plataforma a cuyo lado hay otra ligeramente más alta. Usamos la escalera o las botas, y saltamos rápidamente hacia la derecha, sin pisar la citada plataforma. Llegaremos al lado de una montaña, desde donde aguardaremos la acometida de los pajarracos y unos murciélagos tras coger la escalera. Hecho esto y sin moros en la costa, destruimos la parte inferior de la montaña que nos impide el paso. Hacemos lo propio con la parte superior usando una bomba. El siguiente montículo es un hombre-roca. Repetimos este proceso con las dunas siguientes y nos lanzamos por el agujero. Destruimos al hombre divisible y continuamos por el pasadizo, cogiendo todas las K. Al final de la gruta hay otro hombre divisible. Subimos la escalera. Arriba nos atacarán dos murciélagos y un lanzabolas. Procuraremos acabar con todos ellos sin subir ningún escalón.

Una vez aniquilados, subimos los dos primeros peldaños, esperamos a que pasen las balas procedentes de la montaña y nos lanzamos hacia arriba disparando como locos. Nos dejamos caer desde la altiplanicie y saltamos en un hueco que hay bajo la misma, con lo que aparecerá una manzana. Avanzamos hasta que aparecen los pajarracos, momento en que aplicamos la estrategia explicada. Una vez pasado el peligro, encontraremos un dinosaurio, que pone fin a este fase.

4. **El silbante viento de los huecos:** nos aproximamos a la gruta. Antes de entrar, usamos la escalera. Una vez arriba cogemos las botas y nos las ponemos. Saltamos hacia la derecha y estaremos sobre el techo de la cueva, donde observamos los cráteres haciendo inútiles esfuerzos por alcanzarlos. Seguimos hasta llegar al muro, sobre el que saltamos. Esperamos a que se acabe el efecto de las botas y volvemos a saltar. Nos deshacemos de dos lanzabolas y de los murciélagos. Seguimos hacia la izquierda y activamos las alas en cuanto podamos. Volamos recogiendo todos los objetos que veamos, siempre hacia abajo y a la derecha. Aterrizaremos en una explanada en la que nos atacarán pajarracos y después una medusa, que nos permitirá acceder al siguiente escenario.

5. **Cabalga sobre las olas hacia la isla:** apareceremos al lado de una puerta. Ante nosotros se abre el vacío. Nos lanzamos mediante un salto y siempre hacia la derecha. Caeremos sobre el blanco lecho marítimo, que alberga conchas, algas (se comportan igual, disparan burbujas y mueren ante dos disparos), tritones (nadan, siendo letal su contacto) y duendes marítimos (disparan lanzas, perecen ante dos disparos).

Una vez en el mar seguimos por éste matando a los duendes y tritones que encontremos, hasta llegar a una zona con escaleras que no podremos superar. Subimos las escalas y llegaremos a una isla. Al avanzar por ella aparecerá una bandada de pajarracos. Tras sobrepasarla, avanzamos lentamente hasta que aparezca un dinosaurio. Lo destruimos preferiblemente con llamas. Hecho esto, avanzamos otro poco y aparecerá el último peligro de este tramo, que es otro dinosaurio.

6. **Toda la ciudad aguarda tu llegada.** Avanzamos y nos saldrán al paso dos parejas de espadachines así como un satán volante. Pasados éstos sufriremos el ataque de una bandada de pajarracos, por lo que es conveniente ir por el suelo. En la columna siguiente saltamos y aparecerán unas alas, que tomamos al tiempo de acabar con los árabes que aparezcan. Así, llegaremos a una especie de pirámide poblada por peces gigantes. Nos vamos desembarazando de los de cada nivel, esto es, no pasamos a la siguiente altura hasta que haya desaparecido el pez gigante de la anterior.

Una vez arriba del todo, activamos las alas. Volamos hacia la derecha y a una altura tal que veamos los edificios pero que no nos puedan alcanzar sus habitantes. Así llegaremos a una fila de machangos, a continuación de la cual aterrizamos. Debemos estar sobre una escultura blanca. Nos dejamos caer y vamos hacia la columna, bajo la cual saltamos. Caerá una manzana. Avanzamos lentamente hasta cogerla: en este momento aparece una medusa que rápidamente llenará todo de balas. Es vital que nos deshagamos de ella, antes de avanzar, pues aparecerá otra. Hecho esto y si ha habido suerte, pasaremos a la séptima etapa de nuestro viaje.

Si mueres en el momento anterior aparecerás en una pantalla con un guardián. Tras pasar éste y seis machangos llegarás de nuevo a la pantalla final. Si tienes boomerang, avanza sin miedo hasta que aparezcan las dos medusas y dispáralo.

7. **Más allá de las pirámides yace el tesoro:** avanzamos hacia la derecha, destruyendo poco a poco los pajarracos, romanos y ▶

SPECTRUM

```
  10 REM ***********************
  20 REM **                   **
  30 REM **    J.E BARBERO    **
  40 REM **                   **
  45 REM **   SPECTRUM  48K   **
  47 REM **                   **
  50 REM ***********************
  55 REM
  60 REM ******* KARNOV ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  75 LOAD ""CODE 65107,309
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 65409,0
 110 INPUT " QUIERES TIEMPO INFI
NITO(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN P
OKE 65412,0
 800 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 900 LOAD ""CODE 30000
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65107
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3C32CFFAF371408153E	1078
2	08D3FE2105FFE5DBFE1F	1499
3	E6204FBFC0CDE7FE30FA	1712
4	21150410FE2B7CB520F9	957
5	CDE3FE30EB069CCDE3FE	1817
6	30E43EC6B830E02420F1	1301
7	06C9CDE7FE30D578FED4	1744
8	30F4CDE7FED079EE014F	1629
9	2600067B181F08200730	317
10	0FDD7500180FCB11ADC0	977
11	791F4F131807DD7E00AD	801
12	C0DD231B08067D2E01CD	866
13	E3FED03E8EB8CB15067B	1430
14	D2CAFE7CAD677AB320CA	1601
15	7CFE01C9CDE7FED03E16	1562
16	3D20FDA704C83E7FDBFE	1379
17	1FA9E62028F479EEF94F	1433
18	E607F608D3FE37C9F5AF	1632
19	D3FE3E7FDBFE1F3805D3	1430
20	FE3C18FBF1D818F7E35E	1638
21	2356234E234623E3AF12	794
22	130B78B120F8C9310000	857
23	CD19FF0040001BDD2100	830
24	4011001BCD57FEDD2100	908
25	7F110043CD57FE2158FF	1133
26	11006001500EDB0C326	840
27	60F3AFD3FE01FD7F21FF	1648
28	FF7E2F111710ED5977ED	1166
29	51BEC200802100C01139	692
30	9B010002EDB0C30080AF	1069
31	32CC80325093C3006000	950

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 309

Teclear el listado 1 y salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el Cargador Universal de Código Máquina, teclear el listado 2 y salvarlo inmediatamente después. Rebobinar la cinta y teclear LOAD"". Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

```
POKES SPECTRUM
VIDAS INFINITAS:
POKE 32972,0

TIEMPO INFINITO:
POKE 37712,0
```

```
POKES COMMODORE
VIDAS INFINITAS:
POKE 32991,36
TIEMPO INFINITO:
POKE 35884,36
PASAR DE NIVEL AL MORIR:
POKE 32952,45
POKE 32953,45
ARRANQUE:
SYS 32768
```

COMMODORE

```
1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO90:READA:POKE32991+N,A:S=S+A:NEXT:POKE53281,1:POKE53280,1
4 IFS<>10955THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
5 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N) ";A$:IFA$="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT "PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N)";A$
8 IFA$="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT" PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA":A$=""
10 GETA$:IFA$=""THENGOTO10
11 POKE808,223:POKE809,128:POKE2050,0:LOAD
30 DATA162,241,160,128,169,224,142,233,2,140,234,2,141,202,2,76,237
35 DATA246,169,32,141,28,1,169,16,141,29,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA0,189,35,129,157,0,7,232,224,32,208,245,76,13,129,169,32
45 DATA141,28,204,169,0,141,29,204,169,7,141,30,204,141,32,208,96
50 DATA169,36,141,223,128,141,44,140,169,234,141,184,128,141,185,128,141
55 DATA32,208,96,74,68,83
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutarlo con RUN, contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

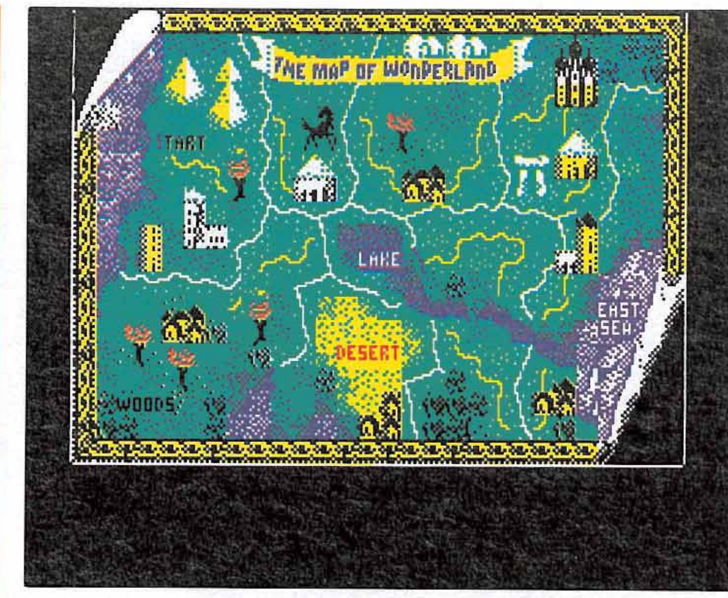
KARNOV

cabezas (sobre sus columnas) que van apareciendo. Así, llegaremos a la pirámide. Entramos disparando y salvamos el ataque de varios árabes, así como el obstáculo que supone el hombre divisible. Hacemos lo propio con los romanos que caen por la escalera. Subimos hasta el penúltimo peldaño, donde esperamos la aparición de un dragón al otro lado de los ladrillos. Cuando aparezca, bajamos a toda velocidad dos escalones. Aquí estaremos seguros ante sus balas. Aprovechamos para saltar y disparar los momentos en que la bala no se ha descompuesto. Tras un tiempo haciendo esto, destruiremos al dragón y se abrirá un agujero bajo nuestro cuerpo. Una vez abajo nos atacarán tres vampiros y un dinosaurio. Tras él se encuentra otra escalera por la que debemos subir poco a poco y esquivando las bolas que vayan cayendo. Arriba del todo nos atacarán otros vampiros y un dragón, que no presenta gran dificultad de abatir como descubrirá el intrépido aventurero que aquí llegue.

8. **Hacia el bosque para el siguiente mapa:** esta fase es más relajada, por no decir bucólica. Es lineal e iremos sufriendo el ataque consecutivo de caballeros, murciélagos, haces de flores (que saltan), para llegar a un extraño bicho que dispara proyectiles por la boca. Con unos cuantos disparos pondremos fin a sus vanos intentos así como a otros dos semejantes suyos, el último de los cuales tiene en su seno un boomerang.

Desde aquí es conveniente ir más lento y destruir secuencialmente a los enemigos que aparezcan. Éstos serán: tres trolls, un sapo, flores, un satán volador, más trolls y, finalmente, cuatro murciélagos. Tras ellos encontraremos un dinosaurio al que abatiremos con el boomerang.

9. **Pesadas puertas y fosos. La última fortaleza.** Ánimo, lector, tras esta fase alcanzarás el ansiado reposo que mereces. Pero todavía queda lo peor. Coge todas las cosas que hay sobre ti, usando la escalera. Son vitales para la finalización del juego la escalera y una bomba; asegúrate de que las llevas. Ármate con las llamas y avanza hacia la derecha. Rápidamente te encontrarás rodeado de enemigos. Dispara como un loco a la izquierda y a la derecha. Aparecen espadachines, vampiros y satanes volantes. Éstos disparan una bala cada vez que aparecen, a la que deberás prestar atención: esquívala con un salto. Una vez aclarada esta oleada continúa a la derecha y salta el agujero. Al otro lado aparecerán dos vampiros. Sube por la escalera y cuando estés a 3/4 de altura de la misma, dispara hacia la derecha y verás aparecer los restos de un machango. Repite la operación hasta que los veas, si no lo haces la primera vez.



Al final de cada fase podemos tener una vision global del mapa.


Karnov, ha encontrado el tesoro.

Sube ahora la otra escalera y verás varios hombres-roca. Espera hasta que sólo quede uno y sube. Destrúyelo moviéndote a la derecha, pues si no serás víctima de una cuadrilla de vampiros. Salta hacia la derecha de forma que no caigas en la plataforma que está a tu altura, sino en la inferior. Mata el machango y el murciélago que aparece por debajo. Avanza y destruye dos machangos, así como cuatro murciélagos. Salta por las peñas hasta llegar a una cercana a una llama. La cogemos y nos dejamos caer pegados a la pared.

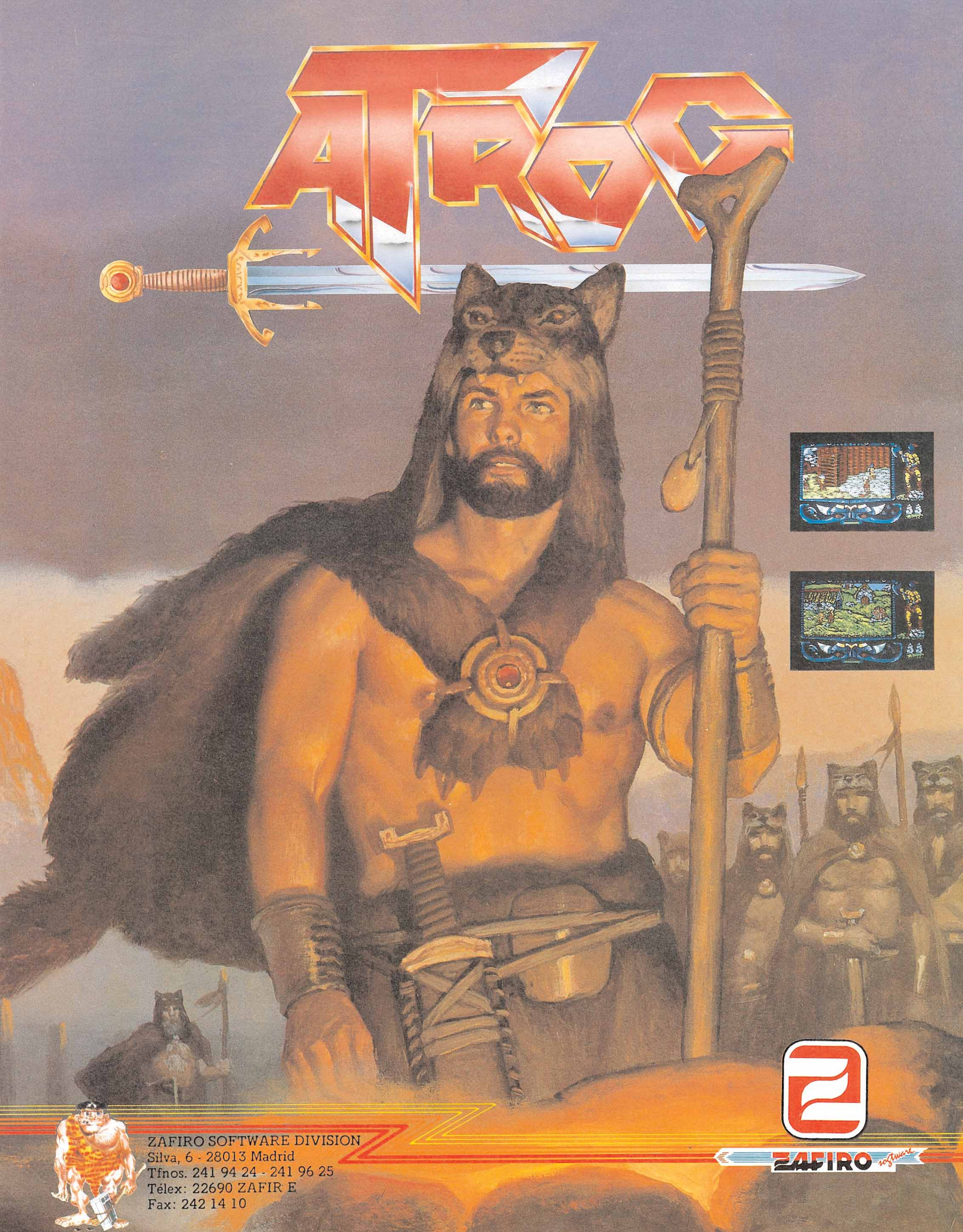
Aterrizaremos sobre un suelo cubierto de lápidas. Esperamos el ataque de dos vampiros y nos deshacemos de ellos en un sitio donde no haya lápidas. Éstas se transformarán en cualquier momento en zombies que, tras ser alcanzados por nuestro fuego, recuperarán su posición. Subimos por la escalera de la derecha y seguimos subiendo hasta no tener esta posibilidad.

Cerca de nosotros hay algunas dunas dispuestas a transformarse en hombres-roca. Tras eludir este peligro nos atacarán un par de vampiros desde abajo. Así, llegaremos a un agujero que saltamos con gran arte y estilo. Subimos un escalón y nos deshacemos de los hombres-roca que habrán caído.

Ya más relajados, veremos a nuestra derecha una cámara sin posible acceso. Esto se arregla, por supuesto, con una bomba. Al estallar, podremos acceder a una curiosa estancia, en cuyo centro hay una especie de cráneo. Hay, además, tres cabinas a distintas alturas. Estamos en la estancia del mismísimo Ryu. Si avanzamos hacia el cráneo, aparecerá nuestro rival. Pero, además, desaparecerán nuestras pertenencias. Por si fuera poco, la estancia se ha inundado de lucecitas. Todo muy bonito, salvo el hecho de que son balas. A esta ráfaga sigue otra y otra... no hay forma de esquivarlas. Hemos fracasado en nuestro intento.

Segunda oportunidad: para aquellos que no tengan interés en ver a Ryu. Ponemos la escalera y subimos hasta la altura del suelo de la cabina superior. Disparamos dos veces y volvemos a bajar. Si lo hemos hecho bien, bajará la bendición con que acaban todos los niveles. Si no, subimos otra vez y disparamos a otra altura. (Se sabe si has acertado porque las balas desaparecen y no pasan de la cabina.) Ya puedes ver la secuencia final: Karnov ha encontrado el tesoro y puede volver a su lugar de retiro hasta que a alguien se le meta en la cabeza la idea de dominar el mundo. Y es que estos malos son de un pesado... ■

Fernando Herrera González


ATROG
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO software

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Flying Shark

Guardar las bombas para los antiaéreos y naves grandes. Cuando estemos en el mar tendremos que tener cuidado, ya que los aviones salen debajo del agua.

Toni Ruiz Moreno (Barcelona)

Great Escape

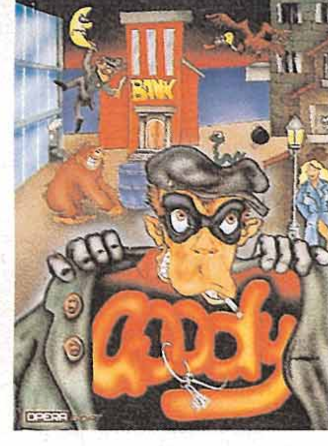
Los objetos que aparecen en el juego son:

BOTELLA: Mata a los perros.
LLAVE: Abre las puertas.
ROPA: Engaña a los guardias cuando estás disfrazado.
CHOCOLATE: Envenena a los perros.
BOLSA: Vital para poder escapar.

Bernardo Riemann (Las Palmas)

Goody

1. Cuando nos encontremos en el interior de cualquier metro, colocamos a Goody en el medio de la puerta del vagón y ponemos una escalera por la que intentaremos subir, pero como no lo conseguiremos, quitamos la escalera y, sin retroceder, aparecemos en medio de las dos puertas. Hacemos lo mismo en la otra puerta, y aunque parezca mentira, pasaremos de una estación a otra sin haber utilizado el metro.



2. Si estás en la zona más alta de las obras, el lugar donde se encuentra el bidón más pequeño de todo el juego, verás un cilindro que nos desvela un número de la combinación, y a su lado una pequeña pared. Pues bien, dirígete hacia la pared y aparecerás en el otro lado.

Santiago Ares (Madrid)

Slap Fight

Accesorios útiles:

SPEED. Velocidad extra. Sólo se puede utilizar tres veces.
SHOT. Cambia el sistema de disparo.
SIDE. Disparos adicionales.
WING. Aumenta el tamaño de la nave. Sólo tres veces.
BOMB. Misil con carga explosiva. Muy útil para los enemigos a los que se necesite dar más de un disparo.
LASER. Atraviesa a los enemigos. Se potencia con un Wing.
H. MISSIL. Varios misiles teledirigidos.
SHIELD. Inmunidad.

Francisco Miguel Castejón (Ceuta)

Garfield

En este juego existe un truco muy útil con el cual podréis acabar el juego. Si pulsáis las teclas de movimiento (Q, A, O y P) manteniéndolas en esa posición unos segundos, comprobaréis que al pulsar el punto o el Ø en el teclado numérico pasaréis las pantallas automáticamente. Tenéis que tener en cuenta que si en una pantalla estáis a la izquierda, al pasar de pantalla con este sistema apareceréis en la izquierda de la siguiente.



Para acabar el juego debéis ir a la pantalla donde hay una rata. A la izquierda de esta pantalla veréis un cofre que si le dais una patada se abrirá dejando dos objetos, un hueso y una llave. Al principio sólo veréis el hueso, pero al cogerlo aparecerá la llave. Con la llave os debéis dirigir a la pantalla donde está la gata encerrada e inmediatamente después aparecerá el mensaje de felicitación. A la pantalla de la gata debéis ir pulsando el Ø, ya que llegaréis antes.

Francisco Pardo, Javier Rollón (Madrid)

Bomb Jack

Vidas infinitas
POKE 6653,ØØ
Continuar la partida
POKE 62ØØ

José Ramón Mayoral (Barcelona)

Bounder

Cambia la música.
POKE 36887,Ø
POKE 3661Ø,Ø

Rafael Reyes (Sevilla)

Pokes para el Ikary Warriors Versión disco

El soldado no puede avanzar
POKE &683f,Ø
Las granadas, los soldados y los tiros dejan rastro
POKE &1CEB,Ø
Los soldados, los tiros dejan rastro
POKE &1cee,Ø
Los tiros dejan rastro
POKE &1CEF,Ø
El soldado tiembla
POKE &683B,Ø
La ametralladora no suena
POKE &154A,Ø
No salen soldados enemigos
POKE &6eab,2Ø1
POKE &18bd,5Ø

José Ramos García (Madrid)

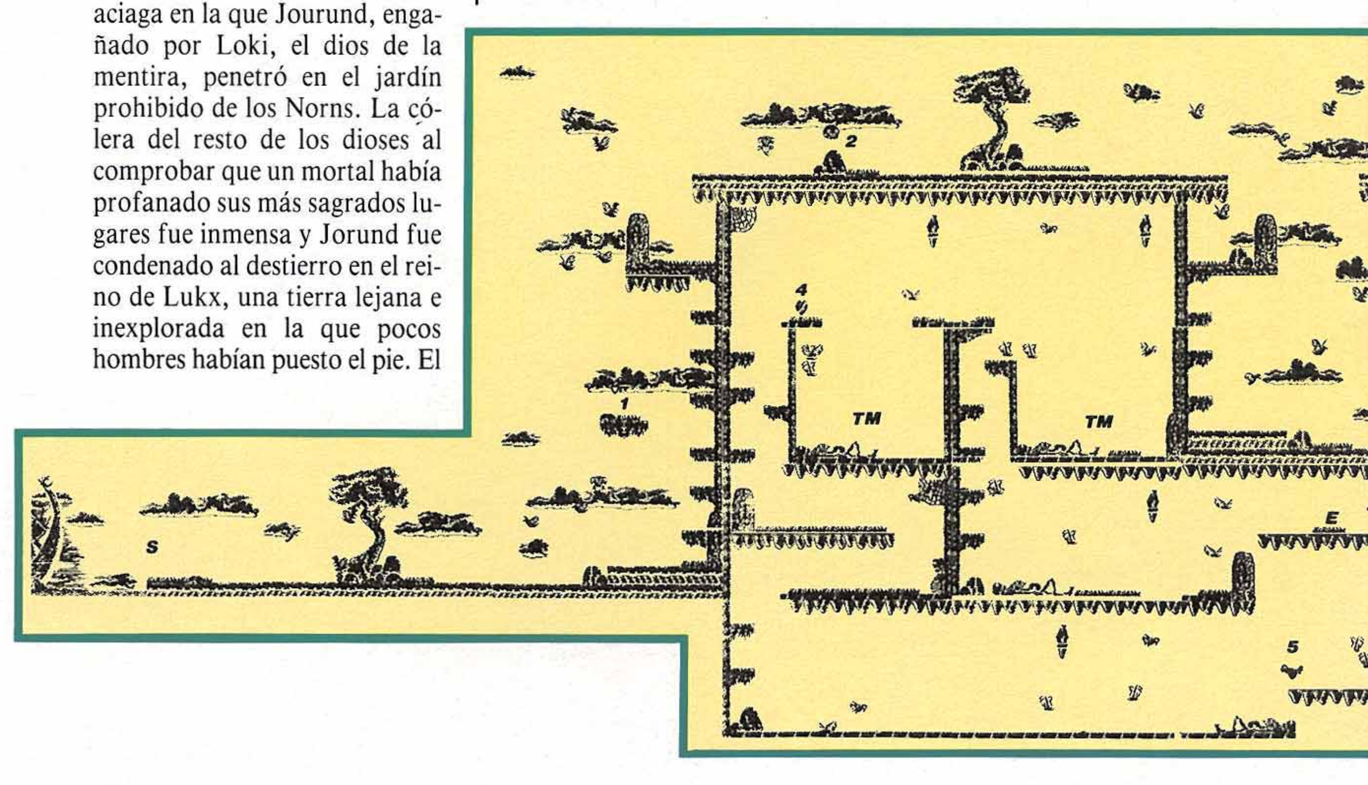
HUNDRA contra la ira de los dioses

Ella permanece distante, altiva y silenciosa. Su silueta se recorta sobre la línea de la costa y las nubes oscurecidas por el atardecer. Con un gesto inescrutable, su seriedad no hace sino aumentar su belleza de sirena, a la vez que siente crecer en su interior la determinación que le hizo abandonar las tierras que la vieron nacer y crecer. Hundra cierra por un momento los ojos y empuña con rabia la espada.

Atrás quedan los tiempos felices en los que Jorund, rey de los vikingos del norte, extendía sus dominios por las tierras situadas más allá del Báltico. Hundra intentaba recordar a su padre tal como le había visto siempre, valiente y poderoso, dispuesto a enfrentarse a nuevos peligros en cualquier momento. Pero las imágenes comenzaban a hacerse confusas en su mente a medida que pasaban los días, desde aquella mañana aciaga en la que Jourund, engañado por Loki, el dios de la mentira, penetró en el jardín prohibido de los Norns. La cólera del resto de los dioses al comprobar que un mortal había profanado sus más sagrados lugares fue inmensa y Jorund fue condenado al destierro en el reino de Lukx, una tierra lejana e inexplorada en la que pocos hombres habían puesto el pie. El que fuera el más temido rey vikingo siente escapar sus últimos días en esa tierra solitaria, alejado de su pueblo y su familia.

Nada más conocer la noticia Hundra viajó al Valhalla, residencia de los dioses, para convencerles de la inocencia de su padre y el sucio engaño del que fue objeto por Loki. Los dioses escucharon las palabras de la joven y aceptaron sus razones, pero fueron tajantes al explicar que sus decisiones eran siempre irreversibles. Las sentencias de los dioses no conocen marcha atrás y así se lo hicieron saber a Hundra, pero a la vez le permitieron acudir en rescate de su padre. Una labor que debería ser realizada en solitario, pues sólo la hija de un rey es digna de semejante empresa.

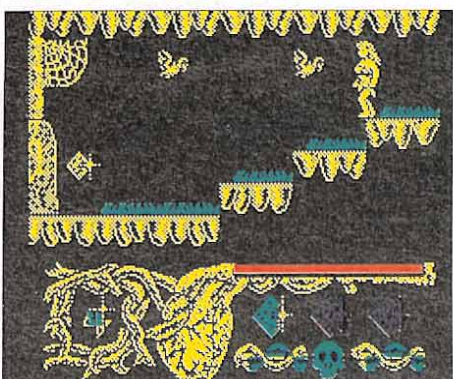
Sin embargo, Hundra sabía que su tarea sería notablemente complicada, pues no en vano las leyendas contaban terribles historias acerca de las tierras desconocidas de Lukx. Antes de partir la joven acudió a solicitar ayuda a Kaldar, el viejo hechicero que tiempo antes prestara diversos servicios a su padre. Kaldar explicó a Hundra los peligros que encontraría en su misión, indicándole que para romper el maleficio divino que ataba a Jorund a su destierro debía





• Jourund fue condenado por los dioses, al destierro en el Reino de Lukx, una tierra inexplorada en la que pocos hombres habían puesto el pie.


Las calaveras nos proporcionan inmunidad.


Las gemas son imprescindibles para terminar la misión.

no solamente encontrarle a él sino además reunir las tres gemas sagradas que le permitirían calmar la cólera de los dioses. Y en un frío anochecer de verano, tras varias jornadas de viaje a bordo de su drakkar, Hundra llegó por fin a las costas del reino de Lukx, sintiendo en su interior toda la rabia del universo y la determinación de más de mil hombres.

El juego

El objetivo de Hundra es localizar y recoger las tres gemas sagradas y a continuación buscar a su padre para romper el maleficio que le encadena. Para ello tendrá que recorrer las 76 pantallas de las que consta el reino de Lukx y enfrentarse a los diversos enemigos que encontrará en su camino. Para ello dispone de cuatro vidas como indica el número encerrado en el gran corazón que ocupa la parte inferior de la pantalla. La vena que, partiendo del corazón, se dirige hacia el lateral derecho de la pantalla indica la cantidad de sangre que le queda a la joven antes de perder una de sus vidas. El contacto con los enemigos le causará una disminución gradual de la energía, así como las caídas desde gran altura o el contacto con ciertos objetos que describiremos más adelante, pero también habrá momentos, como la caída al agua que provocarán la pérdida inmediata de una vida.

El mapeado del programa está dividido en escenarios de diversas características. La mayoría de las pantallas representan paisajes rocosos, acantilados y árboles, en cuyos escenarios encontraremos **enemigos** tan agradables como pequeños dragones, monstruos orejones y lombrices voladoras.

Sin embargo el río subterráneo que ocupa el centro del mapa está poblado por criaturas de muy distinta naturaleza como voraces pirañas empeñadas en destrozarle el vestido a nuestra protagonista.

El gran castillo situado al este, magníficamente decorado con muebles antiguos, cuenta con la presencia de momias y fantasmas, mientras que para terminar los parajes subterráneos suelen estar habitados por murciélagos y vampiros.

Siempre hay tres enemigos simultáneamente en una pantalla y aparecerá uno nuevo cada vez que destruyas a uno de los ya presentes, a excepción de las pantallas que contienen un objeto especial, momento en el que sólo existirán simultáneamente dos monstruos.

Los objetos

Los objetos que Hundra encontrará en su camino proporcionan generalmente poderes especiales momentáneos aunque también existen algunos claramente perjudiciales.

Los **cráneos** proporcionan inmunidad a todos los peligros exceptuando, evidentemente, las caídas en el agua, y su efecto dura mientras observes parpadear los ojos del cráneo situado en la parte inferior derecha de la pantalla. Los **corazones alados** hacen que el nivel de sangre de Hundra suba hasta el máximo independientemente de la cantidad de sangre restante, por lo que convendrá utilizarlos cuando dicho nivel esté a punto de llegar a cero, momento en el que prácticamente podremos considerar cada corazón como una vida extra. Las **burbujas** se encuentran generalmente a las orillas del curso del agua y permiten que, en caso de que Hundra se ahogue, no se pierda ninguna vida y el indicador de sangre se ponga al máximo. Finalmente, tenemos que citar la presencia de las tres **gemas**, que cambiarán a color claro a medida que vaya siendo recogidas, y dos **llaves** que abren sendas compuertas en el suelo y conducen a pantallas importantes. Hay una llave triangular y otra redonda, siendo necesario haber recogido y utilizado la primera para poder disponer de la segunda.

Existen, sin embargo, dos objetos que habrá que evitar recoger siempre que sea posible. Las **hachas**, al contrario de lo que podría parecer en un primer momento, no otorgan mayor poder de disparo a nuestra heroína sino que le impiden disparar durante un cierto periodo de tiempo dejándola por tanto completamente indefensa ante sus enemigos. Por último los **corazones atravesados** restan gran cantidad de sangre al contacto. Todos los objetos, beneficiosos o no, son recogidos o utilizados pasando simplemente sobre ellos.

Es imprescindible llevar un orden lógico para completar la aventura como describiremos más adelante, y básicamente consiste en no acudir al rescate de Jorund hasta que no contemos con dos gemas y la llave redonda, pues un gran montículo en una de las pantallas que lle- ▶

SÍMBOLOS

1 Llave redonda	7 Llave triangular	G Gema
2 Cráneo	S Salida	P Padre
3 Burbujas	T Trampa	E Espejismo
4 Corazón roto	TM Trampa mortal	PT Puerta triangular
5 Corazón alado	A Agua	PC Puerta circular
6 Hacha	R Roca	

HUNDRA

va hasta el prisionero impide completamente la vuelta atrás. Debemos indicar también que algunos suelos del mapa, tanto rocosos como de ladrillos, son simplemente espejismos que harán que Hundra caiga al vacío obligándola generalmente a dar un buen rodeo para volver al lugar deseado.

La zona plagada de pirañas contiene plataformas móviles que nos permitirán avanzar de un lado a otro, y varias pantallas contienen trampas que sólo podrán ser evitadas saltando o entrando en la nueva pantalla en la dirección correcta. Algunas de estas trampas conducen a la pérdida de una vida y la vuelta a la pantalla anterior pero otras resultan mortales de necesidad, pues Hundra queda atrapada sin posibilidades de salir. En estos casos contemplaremos con rabia cómo nuestra heroína pierde una a una todas sus vidas, y en el caso de estar empleando vidas infinitas habrá que abortar la partida para volver al menú. Tranquilidad, pues a continuación os explicaremos detalladamente lo que debéis hacer para no caer nunca en una de estas trampas.

Para completar la aventura

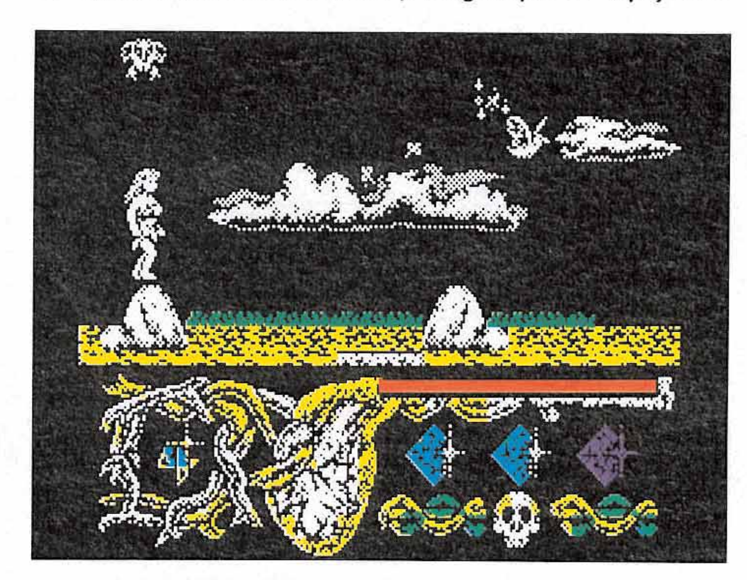
Con valentía nuestra protagonista salta del drakkar que le trasladó a las frías tierras de Lukx y se prepara para su difícil misión. No intentes volver al barco, pues sólo conseguirás que Hundra pierda una vida en el mar. Camina hacia la derecha y comienza a escalar el acantilado, momento en el que encontrarás la llave redonda. Sin embargo, no podrás recogerla hasta que hayas localizado la llave triangular, por lo que continúa hasta arriba y luego a la derecha, arrojándote sin miedo al vacío una pantalla más a la derecha del primer cráneo.

En el próximo precipicio, sin embargo, debes tener mucho cuidado y saltar desde el borde de la pantalla, pues justamente abajo hay una de esas trampas de las que no es posible escapar y sólo puede ser evitada cayendo a su derecha. Continúa hacia la derecha y te encontrarás con unas burbujas antes del primer río subterráneo. En este río, por suerte, no hay pirañas, pero deberás ser muy hábil para saltar de piedra en piedra para no caer al agua.

Continúa hacia abajo y esta vez sí te encontrarás frente a frente con los simpáticos pececitos. Para atravesar este segundo río salta sobre la plataforma y déjate llevar por ella sin realizar ningún movimiento a excepción de dos saltos bien estudiados en la segunda y quinta pantalla de río para esquivar las rocas. En la pantalla de la segunda roca salta hacia la derecha antes de abandonar la pantalla para llegar a salvo a tierra.



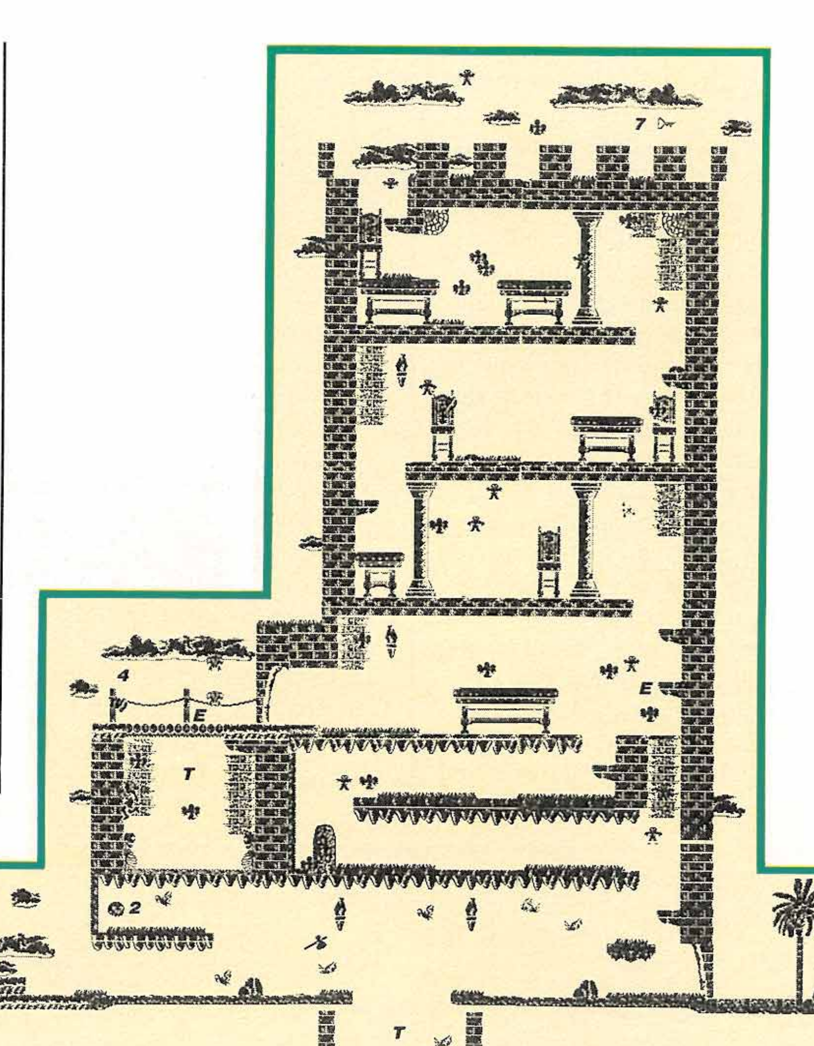
La segunda gema se encuentra protegida por un espejismo.



La puerta que sólo puede ser abierta por la llave redonda está oculta.

• Para romper el maleficio divino que ataba a Jourund, Hundra debía no sólo encontrar a su padre, sino además reunir las tres gemas sagradas.

Un corazón alado parece recordarte que, una pantalla más a la derecha, se encuentra la ansiada gema. Sube una pantalla y comienza a caminar hacia la derecha hasta que observes los cimientos del castillo. Ignorando el camino de la derecha, que nos llevará hasta Jorund y la última gema, debes tomar el camino hacia arriba para escalar uno a uno los cinco pisos del castillo y, evitando a los fantasmas, llegar hasta las almenas, teniendo mucho cuidado con los dos suelos falsos que se encuentran debidamente señalizados en el mapa. En la pantalla derecha de las almenas se encuentra la llave triangular. Para volver abajo puedes optar por realizar el mismo camino o arrojarte por el aire, método sin duda más rápido y divertido.



Ahora debes retroceder gran parte del camino realizado para recoger la llave redonda e introducirte en el pasaje subterráneo que ha quedado abierto gracias a la llave triangular (observa el mapa para localizar dicho pasaje). Ahora debes ser muy cauteloso en tus movimientos. Camina hacia la izquierda y luego hacia arriba y en la pantalla del corazón roto colócate en el borde derecho del suelo para evitar la trampa mortal que te espera abajo. Y una pantalla más a la derecha una nueva trampa que sólo puede ser evitada si entras en la pantalla caminando y nada más caer caminas hacia la izquierda.

La segunda gema está muy cerca, pero tendrás que saltar en el momento preciso para pasar sobre la mata de hierba que se encuentra justo antes de llegar a la gema, pues se trata (cómo no) de un espejismo que nos obligaría a repetir este peligroso camino. Si consigues la segunda gema ahora sí puedes dejarte caer por el suelo falso para evitar tan largo y peligroso recorrido. Ya puedes respirar tranquilo, pues lo peor ha pasado.

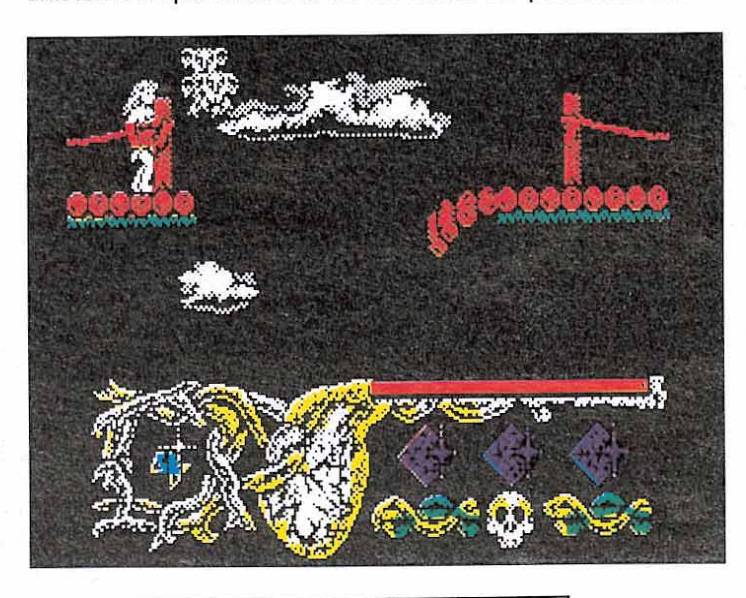
Atraviesa otra vez los dos ríos subterráneos hasta los cimientos del castillo y, esta vez sí, toma el camino de la derecha. El montículo que os citábamos impedirá la vuelta atrás, pero ya no será necesario regresar a dichas pantallas. Tres pantallas antes de llegar al lugar en el que Jorund permanece prisionero se encuentra la puerta que, gracias a la llave circular, ha quedado abierta y permite el acceso a la tercera gema tomando una pantalla hacia abajo y dos hacia la izquierda.

Con las tres gemas en tu poder Hundra ya puede hacer realidad lo que había llevado planeando tanto tiempo. Las lágrimas se le escapan de los ojos al observar a su padre atado a un poste como un vulgar prisionero, mucho más anciano y abatido que nunca pero aún con ese brillo en los ojos que Hundra no olvidará mientras viva. Su sangre de princesa parece hervir de orgullo cuando se acerca a Jorund y... ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga



Existen trampas mortales de las cuales no podremos salir.



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Hundra
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 23296: POKE 236
58,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23349,0: POKE 23352,0
  50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23356
,0
  60 INPUT "Cualquier numero de
gemas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
 THEN POKE 23361,0
  70 INPUT "Atravesar paredes? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 23366,0
  80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23372,0
  90 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: C
LS : PRINT AT,21,NOT PI; PAPER 2
;"DINAMIC PRESENTA..........."; F
LASH SGN PI;"HUNDRA": BORDER 6:
RANDOMIZE USR 23296
 100 SAVE "HUNDRA.BAS" LINE 10:
SAVE "HUNDRA.BIN"CODE 23296,80:
VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	314F5FDD210000CD5605	773
2	CD5605CD5605DD210040	910
3	11001B3EFF37CD5605DD	933
4	210000CD5605DD214F5F	757
5	11B1A03EFF37CD56053E	1084
6	3A3225A63262A3AF32EE	1085
7	A53EC33234933EC9324E	1062
8	A221E99C22F5A0C39CFF	1629

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

Teclear el listado 1 y salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclear el listado 2 y salvarlo tras el primer listado, rebobinar la cinta y teclear LOAD''''. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

POKES SPECTRUM

VIDAS INFINITAS:
POKE 42533,58
POKE 41826,58
INMUNIDAD:
POKE 42478,0
CUALQUIER NUMERO DE GEMAS:
POKE 37684,195

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&64 TO &9D:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F,&3A
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &87,0
60 INPUT"Cualquier numero de gemas";a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8C,&C3
70 INPUT"Atravesar paredes";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &91,&C9
80 INPUT"Caminar sobre el agua";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &96,&90:POKE &97,&
7D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:|TAPE
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY &3FFF
:LOAD"!c",&4000:CALL &64
110 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,B0,
3E,C3,32,87,2,21,7E,0,22,88,2,C3,0,2,3E,
DD,32,E6,7E,32,2B,82,3E,3D,32,EE,81,3E,C
A,32,64,75,3E,DD,32,43,7E,21,4A,7E,22,46
,7D,C3,1A,72
```

POKES AMSTRAD

VIDAS INFINITAS:
POKE &7EE6,&3A
POKE &822B,&3A
INMUNIDAD:
POKE &81EE,&00
CUALQUIER NUMERO DE GEMAS:
POKE &7564,&C3
ATRAVESAR PAREDES:
POKE &7E43,&C9
CAMINAR SOBRE EL AGUA:
POKE &7D46,&90
POKE &7D47,&7D

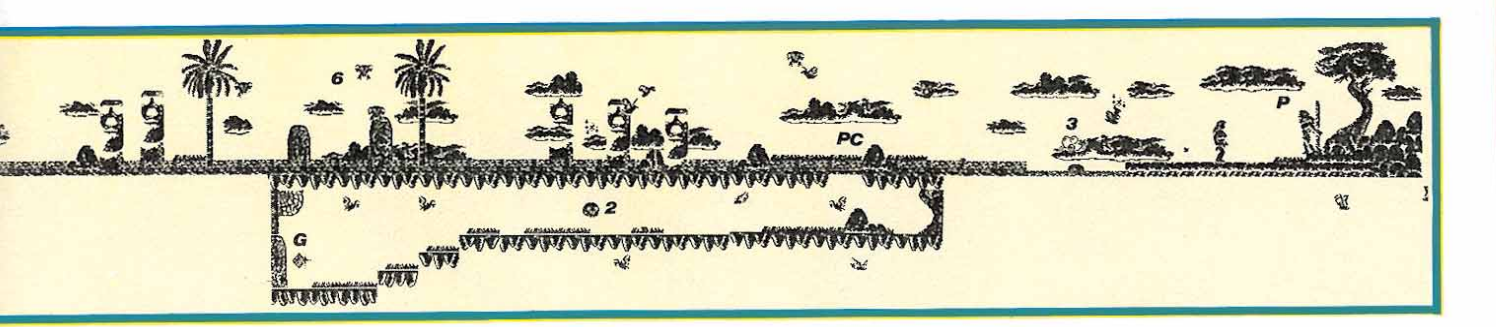
Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutarlo con RUN, contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

MSX

```
1 'HUNDRA
2 'MARCOS J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8250TO&H8252:POKEN,0:NEXTN
20 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&H8250,1
30 LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&H8251,1
40 LOCATE0,23:INPUT"HACE FALTA COGER GEMAS PARA ACABAR EL JUEGO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE&H8252,1
50 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
60 COLOR1,1,1:SCREEN2
70 CLEAR 200,35499!
80 BLOAD"cas:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:",R
90 CLEAR 200,&HF37F
100 BLOAD"cas:"
110 IFPEEK(&H8250)THENFORN=&HA49BTO&HA49D:POKEN,0:NEXTN:FORN=&HA0DDTO&HA0DF:POKEN,0:NEXTN
120 IFPEEK(&H8251)THENPOKE&HA450,0
130 IFPEEK(&H8252)THENPOKE&H9A19,&HC3
140 DEFUSR=&H8383:A=USR(0)
```

POKES MSX

VIDAS INFINITAS:
POKE &HA49B,0
POKE &HA49C,0
POKE &HA49D,0
POKE &HA0DD,0
POKE &HA0DE,0
POKE &HA0DF,0
ENERGIA INFINITA:
POKE &HA450,0
CUALQUIER NUMERO DE GEMAS:
POKE &H9A19,&HC3



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Combat School

PRUEBA 1. Carrera de asalto. Redefinir las teclas que más os gusten y empezar la prueba. Al principio tendréis que hacerla lo mejor que podáis, pero al cabo de 7 u 8 partidas el jugador correrá sin tener que saltar, sin chocar con ningún obstáculo. Pero ojo..., si os pasáis mucho de la meta os descalificarán.

PRUEBA 2: Campo de tiro 1. Si os habéis fijado, las dianas salen en dos alturas distintas. Si colocamos el punto de mira a una altura intermedia de las dos, daremos en las dianas. Sólo tendremos que desplazar el punto de mira de izquierda a derecha.

PRUEBA 3: Carrera del hombre de hierro. Cuando lleguéis al río, situaros a la izquierda. Por más que corráis, los troncos no os tocarán. Procurar no andar sobre la hierba, ya que os frenará cuando vayáis corriendo.

PRUEBA 4: Campo de tiro 2. Los tanques salen normalmente en fila y hacia una sola dirección. Situaros en un punto fijo y disparar continuamente.

PRUEBA 5: Pulso. Cuando comience la partida, pulsar las teclas rápidamente y así, a vuestro adversario no le daréis tiempo de reaccionar y le ganaréis.

PRUEBA 7: Combate con el instructor. Colocaros a la derecha, de modo que vuestro instructor quede a la izquierda. Saltar hacia él y si vais a parar justo detrás suyo, atizarle una patada antes de que gire. Volver rápidamente a la derecha y repetir la operación hasta acabar con él.

Emilio Ereza (Lérida)

Mario Bros

Los enemigos se matan solos
POKE 54000,0

Miguel Ángel González (Madrid)



Arkanoid II

Con este poke solamente aparecerá un bicho por pantalla facilitando vuestra tarea.
POKE 34153,20.

Sergio Moreno (Barcelona)

Survivor

Última pantalla
POKE 29341,71
Sólo una vaina
POKE 29337,71

Juan Ortega (Madrid)

Two on Two

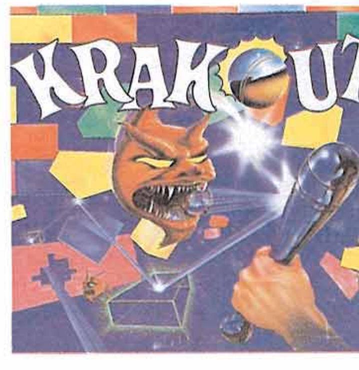
Tiros desviados
POKE 40782,0
Tirando desde una distancia prudente mete todos los tiros y machaca el aro.
POKE 57156,0

Alberto Ureña (Madrid)

Krakout

Desparecen las paredes
POKE 38371,20 1
No desaparecen los ladrillos
POKE 44932,201
Dos paletas
POKE 39498,0
Vidas infinitas
POKE 41117,20

Miguel Ángel González (Madrid)



Thundercats

Para pasar fácilmente a la fase Fire tendréis que coger la nave y volver al principio. Una vez allí, subir con la nave hacia el techo y avanzar por él. La nave atravesará el techo y así llegaremos al final de esta fase.

Aitor Goni (Navarra)

Head over Heels

Heels lleva la velocidad de Head.
POKE 44399,255
Toman tanto cariño a la 1.ª habitación que no quieren salir de ella.
POKE 43525,0

Alberto Ureña (Madrid)

Rygar

POKE 56743,N (N=número de vidas hasta 255).
POKE 56798,N (N=tiempo que deseas).

Crackedboy (Barcelona)

Inside Outing

Si queréis tener un poco de respiro en vuestro trabajo para recoger las 12 gemas, consiguiendo unos segundos en los cuales vuestro personaje sea invulnerable, debéis dar los siguientes pasos:

* Cuando suene el teléfono, ir a cogerlo.
* Una vez cogido sonará un pitido continuo.
* No soltéis el teléfono, sino que lo lleváis con vosotros. Mientras esto ocurre seguirá sonando el pitido y podréis andar por la casa, sin miedo a que un ratón, canario, fuego o planta venenosa os quite energía. Pero recordar que esto dura durante unos segundos.

Javier Rollon Morán (Madrid)



Si tienes
no te perderás

Este verano los adictos a los videojuegos de MCM se van a hacer notar.

Porque tienen cabeza, y saben elegir los videojuegos más alucinantes.

Por eso, MCM te regala, con la compra de dos videojuegos, una estupenda gorra llena de color.



BLACK LAMP



THUNDERCATS



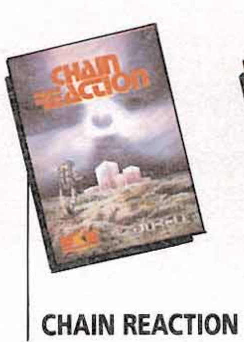
BUGGY BOY



IKARI WARRIORS



BATTLE SHIPS



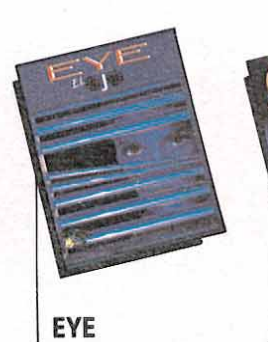
CHAIN REACTION



LA ABADIA DEL CRIMEN



GOODY



EYE


cabeza,
este regalo.
Que hará que
muchos otros se lleven
las manos a la cabeza.
Ya sabes, este verano no te pierdas lo que más se
va a llevar: la fantástica gorra
de los videojugadores de MCM.
Porque tienen cabeza. Y no se merecen menos.
Esta gorra
de regalo con la
compra de dos videojuegos de MCM.
A PARTIR DEL 1 DE JULIO.
GOTHIK
MAGNETRON
BEYOND
THE ICE PALACE
EARTHLIGHT
MCM
SOFTWARE
Conecta con la aventura
MCM SOFTWARE. C/. Serrano, 240. 28016 MADRID. Tel. 457 50 58

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Nebulus

Vidas infinitas:
POKE 32979,234
POKE 32980,234
Donde X es la torre de comienzo 1/8:
POKE 32826,X
Tiempo infinito:
POKE 32957,234
POKE 32958,234
SYS 32768

Luis Alejandro Viscovich (Argentina)



Aztec challenge

Nada más cargar el juego espera unos segundos. Cuando salga la demostración podréis jugar una vida en cada pantalla, pero no pulséis F1 ni F3.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

Deliverance

Vidas infinitas: Jim
POKE 5635,173
Evitar colisiones: Jim
POKE 26723,240
Vidas infinitas: Bob.
POKE 5663,173
Evitar colisiones: Bob.
POKE 27555,240
SYS 2064.

Ángel Estrada (Cádiz)

Delta

Vidas infinitas:
POKE 15834,234:
POKE 15835,234:
POKE 15836,234:
SYS 6000.
Después del RESET sólo podemos jugar con la opción de música. Si no, se bloquea.

Rafael Jorge Santos (Cáceres)

Biggles

Bombas infinitas:
POKE $172B,234
POKE $172C,234.
Número de vidas:
POKE $0943,N
Granadas infinitas:
POKE $21E0,234
POKE $21E1,234.
SYS $081C.

Ángel Estrada (Cádiz)

Revenge mutant camels

Tras cargar el programa, teclea la palabra «Gotas», con esto serás inmortal, y con la tecla del espacio podrás saltar las pantallas.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

Druid

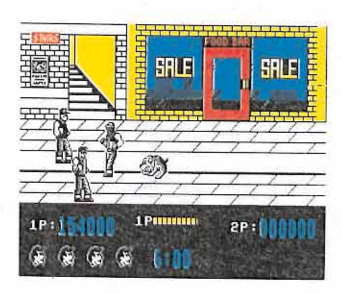
Número de disparos al comienzo:
Agua: POKE 33977,n
Fuego: POKE 33981,1
Elect: POKE 33979,n
Disparos infinitos:
POKE 37095,0
Llaves infinitas:
POKE 33980,1
POKE 37436,0
Invisibilidad infinita:




POKE 33981,1
POKE 37940,0
Golems infinitos:
POKE 33982,1
POKE 39795,0
Chaos infinito:
POKE 33983,1
POKE 39421,0
Energía infinita:
POKE 34068,234
POKE 34069,234
POKE 34070,234
SYS 5120

Ángel Estrada (Cádiz)

PASATIEMPOS





FORMA DE RESOLVERLO: Estas dos pantallas parecen iguales, pero sin embargo la segunda tiene cinco pequeñas diferencias respecto a la pantalla verdadera. ¿Eres capaz de encontrarlas?

MAGNETRON

Una aventura cibernética

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Magnetron, la última y esperada obra del ya mítico Steve Turner, es algo más que la segunda parte de Quazatron. Es un fascinante reto a tu imaginación al que no debes negarte.

Magnetron es una odisea espacial y cibernética en la que desempeñamos el papel de KLP2, un droide de combate y mantenimiento especialmente diseñado para cumplir su peligrosa misión: desactivar los reactores nucleares de los ocho niveles de los que consta la estación orbital de Magnetron. La labor es terriblemente compleja y enrevesada aunque no por ello menos divertida, pero la gran cantidad de detalles de los que consta el programa hacen necesaria una cuidadosa explicación de su desarrollo.

Cada nivel está formado por un número variable de pantallas interconectadas entre sí y dotadas de una perfecta estructura tridimensional en la que nuestro robot se desliza por rampas y pasillos perfectamente diseñados.

En cada nivel hay cuatro reactores nucleares denominados **alpha, beta, gamma** y **delta**. Pueden ser localizados fácilmente en pantalla pues están representados por un cuadrado negro con un círculo incompleto en su interior. Inicialmente dichos reactores se encuentran en estado estable, pero el objetivo de nuestro robot ha de ser desactivarlos completamente para que dejen de funcionar para lo cual tendrá que realizar una serie de complejas acciones que describiremos más adelante. Es necesario desactivar únicamente dos de los cuatro reactores, pues de este modo los otros dos pasarán a un estado de sobrecarga que provocará una reacción de anulación que los desactivará. Una vez desactivados los reactores la estación completa se pondrá de color rojo y podremos acceder a nuevos niveles a través de los transportadores.

• KLP2 es un droide de combate, diseñado para desactivar los reactores nucleares de la estación Magnetron

Si conseguimos desactivar los ocho niveles de Magnetron aparecerá el correspondiente mensaje de felicitación y el juego volverá a comenzar en una nueva estación espacial llamada Callistron. Sin embargo, el mapeado de esta nueva estación es exactamente igual al primero, por lo que solamente daremos los consejos necesarios para desactivar la primera estación. Las restantes podrán ser resueltas de la misma forma que la primera.

En cada nivel podemos encontrar los siguientes elementos: cuatro reactores, un número variable de transportadores (dos o tres), monitores de información y enemigos.

Modos de funcionamiento: el combate grapple

En la zona inferior central de la pantalla encontramos, sobre el indicador de la puntuación, una pequeña ventana que nos informa sobre el modo actual de KLP2. El estado normal de nuestro robot es el estado «mobile», en el cual puede desplazarse por las pantallas y disparar el arma que posea en ese momento. Sin embargo, pulsando fuego con el robot en reposo nuestro personaje pasará al estado «grapple», en el cual no puede disparar (un nuevo disparo en reposo le devolvería al estado «mobile»). En este estado el choque de KLP2 con un droide enemigo supondrá que nuestro robot rete a su adversario a un combate «grapple». Existe un tercer modo llamado armamento (weapon) que se obtiene pulsando la tecla «W» en cualquiera de los dos modos anteriores y que hace que nuestro robot dispare constantemente el arma disponible sin necesidad de pulsar fuego, por lo que es sin duda la forma más eficaz de permanecer en estado «grapple» sin quedar por ello indefenso. En modo «grapple» parpadea una letra «A» colocada a la izquierda del rótulo y en modo «weapon», además, parpadea una letra «A» colocada a la derecha.

Existe un indicador invisible de la energía restante de modo que cuando dicho indicador esté a punto de llegar a cero aparecerá un letrero parpadeante «power» en el recuadro reservado para el modo de KLP2. El agotamiento de la energía de nuestro robot provocará su destrucción. Nuestro robot pierde energía con los disparos que reciba de sus enemigos y con las caídas de los pasillos y rampas, por pequeña que sea la altura (a



mayor altura de caída, mayor pérdida de energía).

Cuando, estando en estado «grapple» y chocamos con un enemigo, la acción se detiene y se nos informa acerca del droide con el que vamos a luchar, pasando acto seguido a una nueva pantalla en la que tendrá lugar un curioso combate. Aparece un tablero cuadrado dividido en nueve casillas que se desordenan aleatoriamente antes de comenzar, conteniendo tres tipos de símbolos, cada uno de los cuales dispone de tres elementos. El objetivo del combate «grapple» es colocar estas nueve casillas de una forma determinada: las tres interrogaciones arriba (junto al rótulo «chassis»), los tres cubos en el centro (rótulo «security») y las tres esferas abajo (rótulo «detonador»).

Contamos con un cursor que rodea a una de las casillas y para completar tan divertido puzzle debemos tener en cuenta que al mover el cursor se intercambian las casillas origen y destino. Para amenizar el asunto disponemos únicamente de diez segundos para completar el puzzle según indica una hilera vertical de números situada a la izquierda. El puzzle se desordena en función de los niveles completados y puede ocurrir que quede ordenado nada más empezar, con lo que no sería necesaria nuestra intervención.

Si tenemos éxito en el combate «grapple» aparecerá el mensaje: «Detonador desactivado. Energía interceptada. Elementos interceptados» indicando que hemos absorbido toda la energía del droide enemigo, así como su armamento y sus dispositivos adicionales, los cuales pasarán a convertirse en elementos en curso de KLP2. Además el cuerpo de KLP2 quedará como chasis de reserva, pasando todos los circuitos del robot al chasis del droide interceptado. De vuelta a Magnetron observaremos que nuestro robot se ha duplicado, con lo que disponemos de un chasis de reserva si somos destruidos más adelante. Para recordarnos cuál ha sido el último droide interceptado aparecerá su nombre en un rótulo sobre el indicador del estado actual, rótulo que al comienzo del juego indica KLP2.

Sin embargo, si no completamos el puzzle a tiempo pueden ocurrir dos cosas. Si el puzzle estaba casi terminado volveremos a Magnetron sin perder ninguna vida pero sin incorporar los elementos del droide enemigo, el cual además habrá desaparecido. Pero en la mayoría de los casos nuestro robot será destruido completamente, y en este caso si en anteriores combates «grapple» habíamos conseguido un nuevo chasis el juego continuará con el chasis original en el lugar donde este fue depositado. Si estábamos jugando con nuestro último chasis la partida finalizará completamente.

● Cuando desactivemos los reactores de los ocho niveles, el juego volverá a comenzar en una nueva estación

Los reactores

Para manipular un reactor basta con colocarse sobre él y pulsar fuego una vez nuestro robot haya dejado de moverse. En este momento, la pantalla se borra para dar paso al tablero de control del reactor. En la parte superior se nos informa del nombre del reactor (alpha, beta, gamma o delta) y de su estado actual que puede ser estable (stable), sobrecargado (overload) o desactivado (shutdown). Inicialmente todos los reactores se encuentran en estado «estable» y será necesario que dos de ellos queden en estado «shutdown» y los otros dos en estado «overload» para que la reacción de anulación deje a los cuatro completamente desactivados.

Una vez en el tablero de control podemos mover el cursor por cinco iconos. El situado más arriba es el icono de salida (exit) que nos permitirá volver al exterior una vez terminadas nuestras manipulaciones. A continuación tenemos cuatro recuadros en hilera cada uno conteniendo un número con signo en su interior, número que puede oscilar entre un máximo de +4 y un mínimo de —3. Un reactor se encuentra en estado estable si la suma de los cuatro números indicados arroja cinco o menos de cinco. Si los cuatro números suman seis o más el reactor queda sobrecargado (overload). Generalmente los reactores contienen números de forma que sumen cuatro o cinco. Nuestra misión será por tanto alterar adecuadamente dichos números para que dos reactores queden sobrecargados y los otros dos desactivados.

En la serie inferior derecha de la pantalla encontramos un gráfico en el que una aguja señala un número entre —3 y +4, número que al comenzar el juego es siempre cero, precisamente el mismo número que no podremos encontrar en los reactores. Si, dentro del tablero de control, pulsamos fuego sobre uno de los cuatro números conseguiremos que el número encerrado en el recuadro se intercambie con el número que indicaba el marcador inferior. Ésta es la manera de alterar el contenido de los reactores, pues el nuevo número provocará que la suma de control sea diferente y por tanto varíe el estado del reactor.

Seguramente lo veréis más claro con un ejemplo. Supongamos que los cuatro números de determinado reactor son +4, +2, —3, +2 y que nuestro robot dispone del número 0 en su marcador. En este momento el reactor se encuentra estable pues los cuatro dígitos suman +5. Si colocamos el cursor sobre el —3 y pulsamos fuego conseguiremos intercambiar dicho número con el 0 que tenía nuestro robot por lo que la nueva disposición del reactor será +4, +2, 0, +2, habiendo pasado el —3 al marcador de KLP2, número que podrá ser utilizado para alterar otro reactor diferente. Como la suma actual es +8 el reactor pasará al estado «overload».

Hay dos formas de conseguir que un reactor pase al estado «shutdown»:

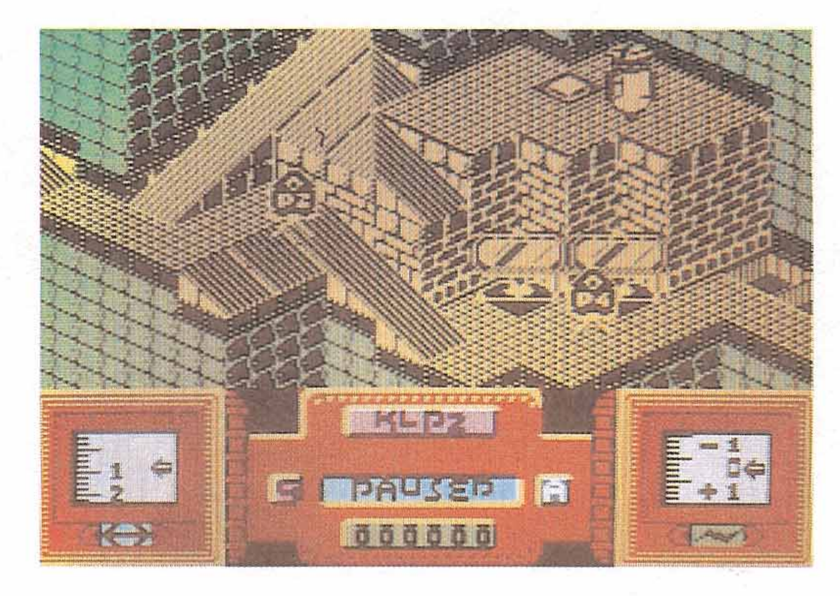
1. Los cuatro dígitos del reactor suman cero. Posibles ejemplos son (—3, +1, +1, +1), (+4, —3, 0, —1). El orden de los números es indistinto.

2. Los cuatro dígitos son iguales dos a dos, siendo dos de ellos positivos y dos negativos. Posibles ejemplos son (+2, —3, +2, —3), (—1, —1, +3, +3). En cualquier caso el orden de los dígitos es indiferente con tal de que cumplan la propiedad antes indicada.

Recordad que no es suficiente con conseguir que dos reactores pasen al estado «shutdown», sino que además es preciso que los otros dos queden en estado «overload». Para conseguirlo será necesario manipular preferentemente números grandes, generalmente el —3.

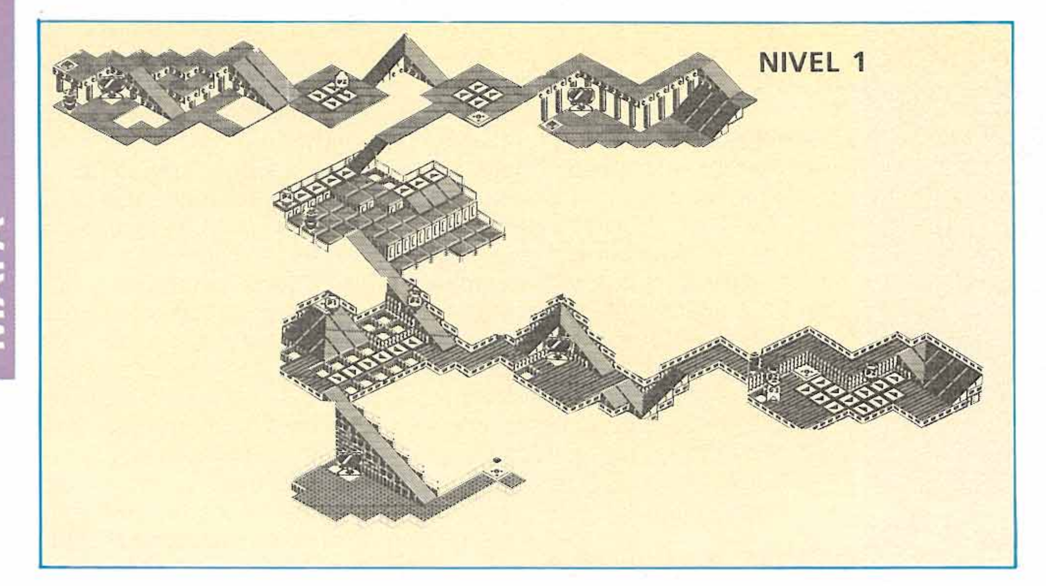
Los transportadores

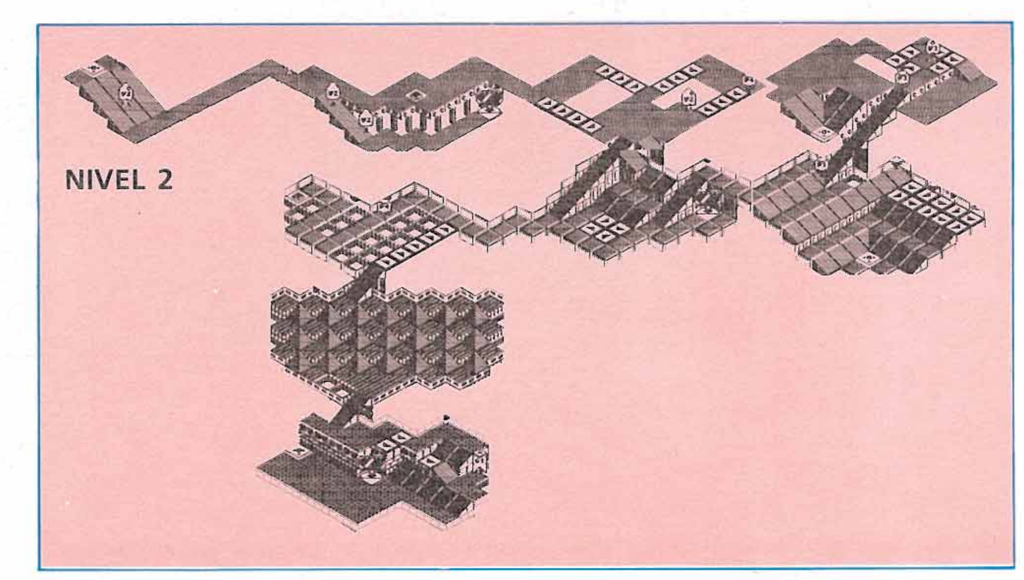
Están representados por pequeños círculos rodeados por un cuadrado y permiten el acceso a otros niveles. Sin embargo sólo es posible utilizarlos cuando los reactores del nivel en curso estén desactivados y la pantalla se haya vuelto de color rojo. Cada transportador conduce siempre a otro transportador determinado, que no tiene por qué ser ▶



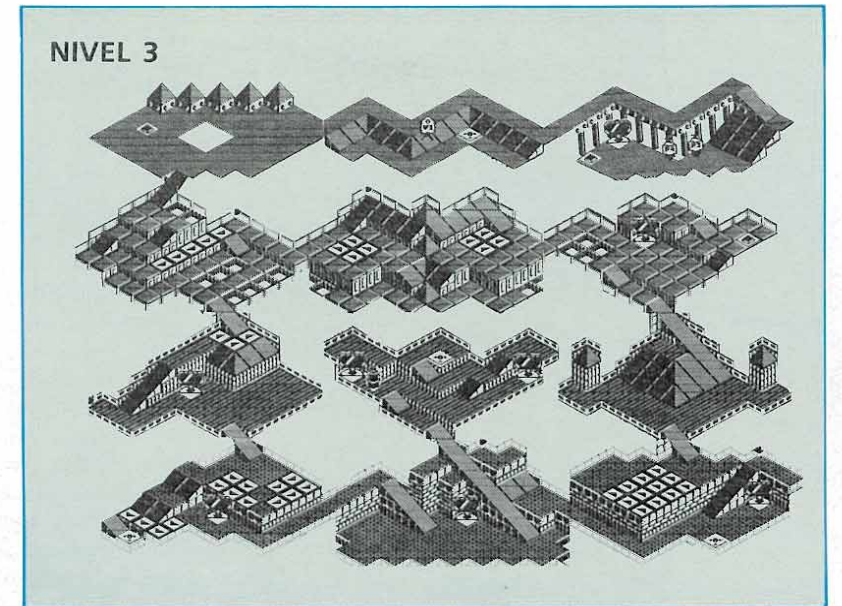
Cuando completamos un nivel las pantallas cambian de color.

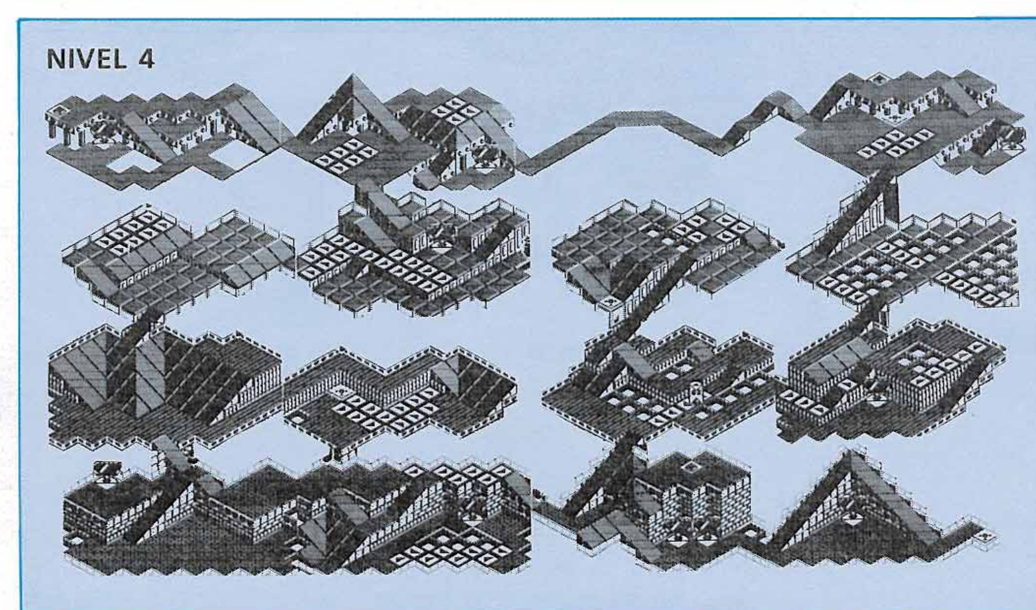
MAGNETRON

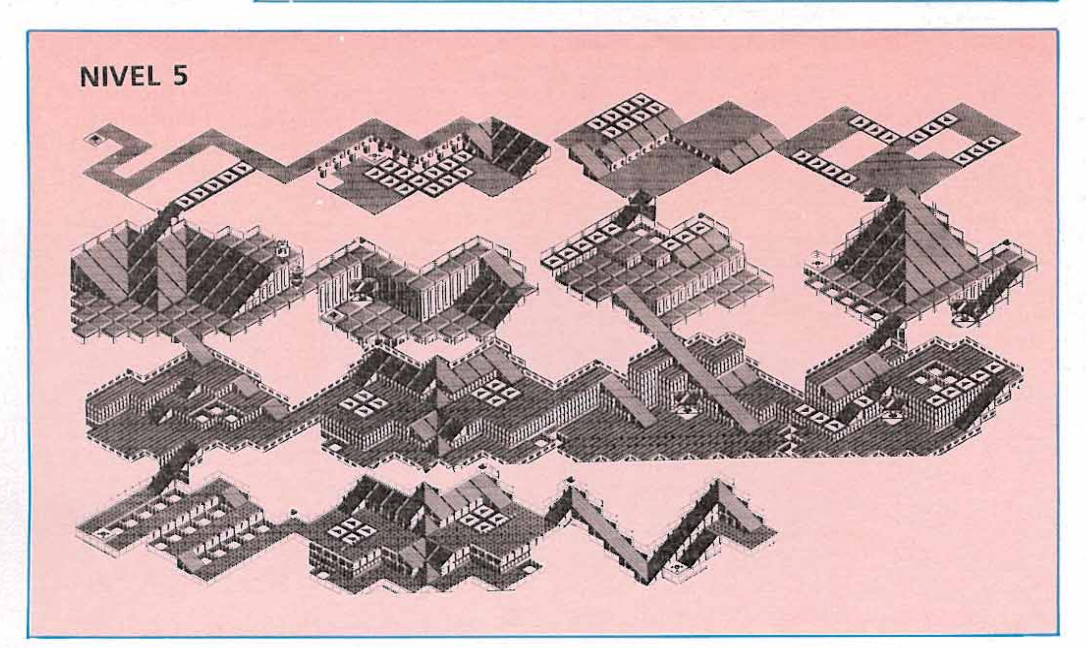

NIVEL 1

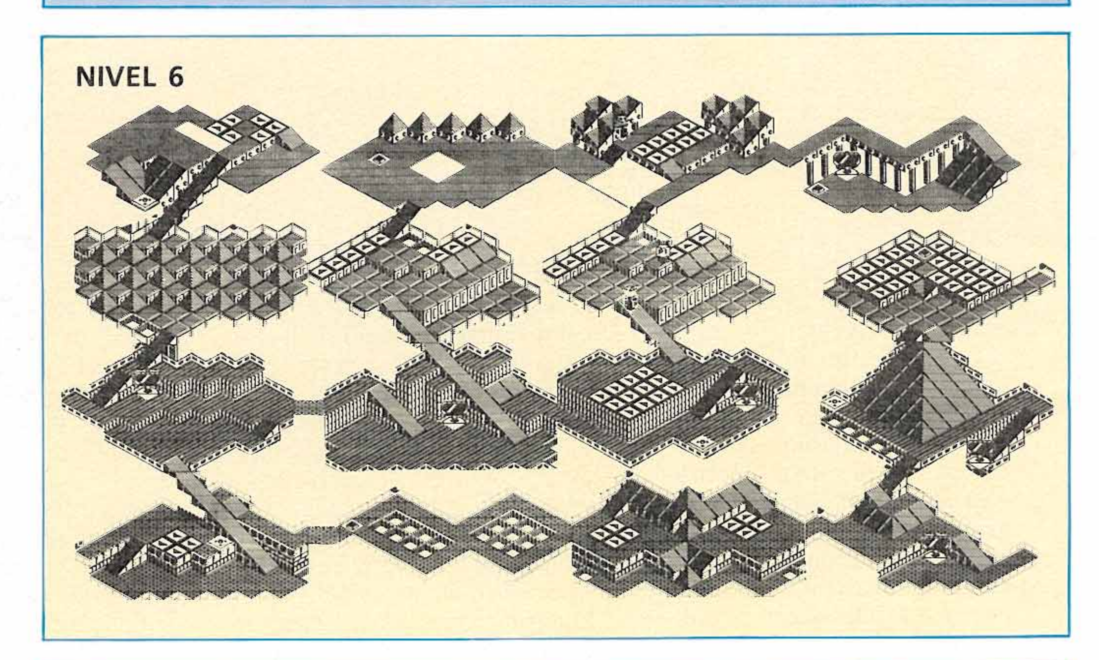

NIVEL 2

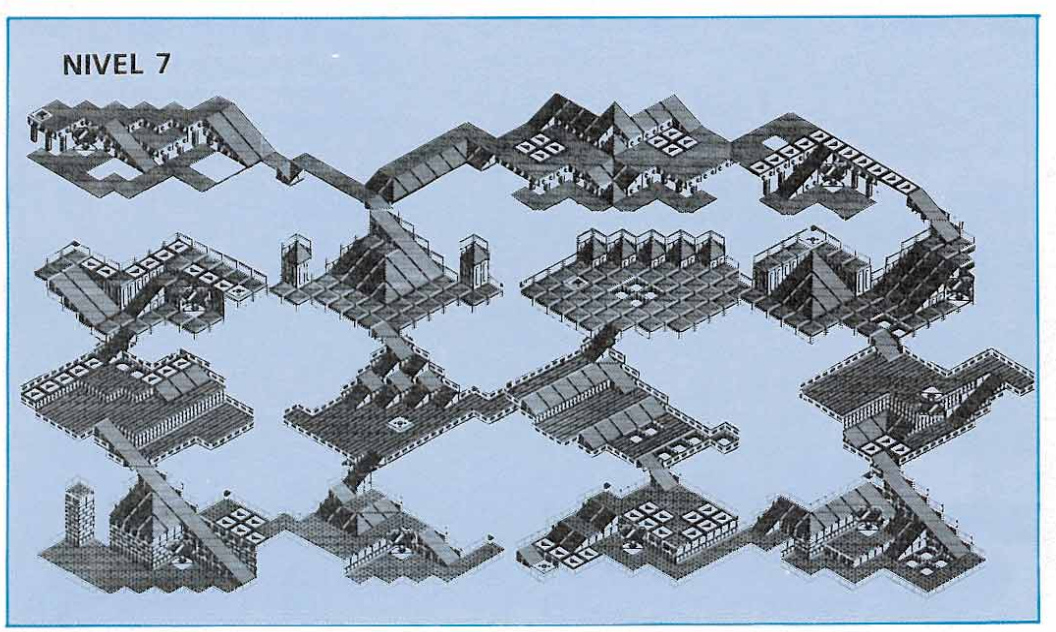

MICRO Manía

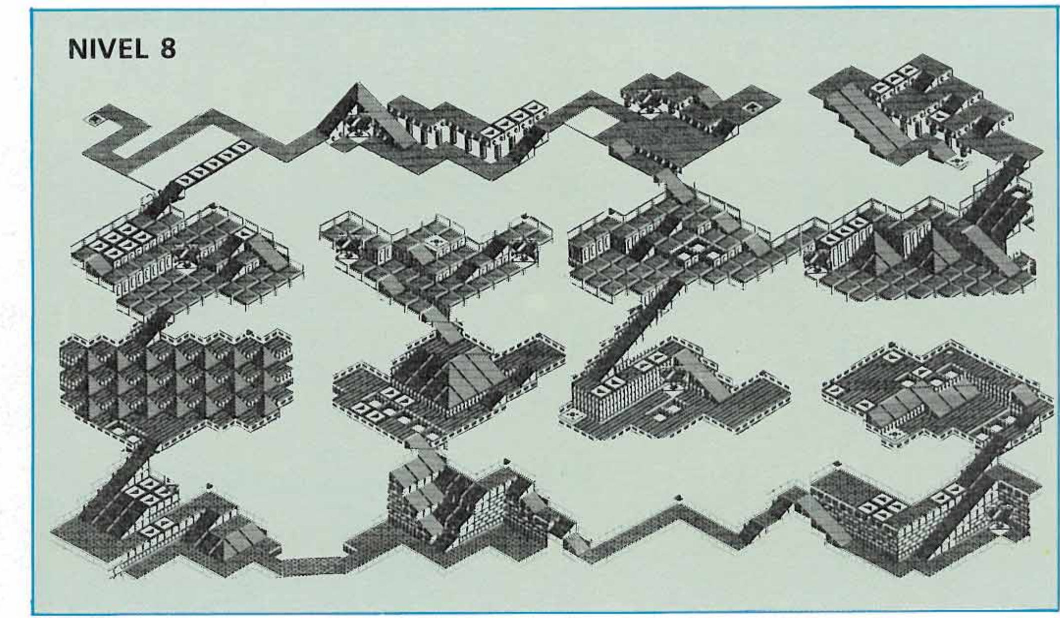

NIVEL 3


NIVEL 4


NIVEL 5


NIVEL 6


NIVEL 7


NIVEL 8

el de la estación numéricamente anterior o posterior. Así, por ejemplo el nivel 1 posee dos transportadores que conducen respectivamente a los niveles 2 y 3, mientras que en el nivel 6 hay tres transportadores que enlazan con los niveles 5, 7 y 8.

Es necesario tener en cuenta que es posible trasladarse a niveles ya desactivados y que en caso de transportarse a un nivel sin desactivar será imposible acceder a un nuevo nivel sin antes haber desactivado sus reactores.

Los monitores

A lo largo de su recorrido por Magnetron nuestro robot encontrará diversos monitores a los que podrá acceder colocándose sobre ellos y pulsando fuego en reposo. En este momento aparecerán cuatro grandes iconos en la pantalla, de los cuales el situado más a la izquierda sirve para salir del modo monitor. Los otros tres, sin embargo, proporcionan diversa y muy útil información.

— Segundo icono. Información sobre los reactores nucleares. Mueve el joystick para moverte entre las pantallas de información y fuego para volver al menú anterior. Cada pantalla de información contiene datos sobre los cuatro reactores, indicando para cada uno el nivel actual en el margen 1-8, el sector en el que se encuentra el reactor correspondiente, el estado del reactor, la suma de control de sus cuatro dígitos y los cuatro números en cuestión. Es recomendable nada más llegar a un nivel localizar un monitor y anotar los contenidos de los cuatro reactores para decidir las manipulaciones a realizar. Consideremos el siguiente ejemplo:

Reactor alpha:
+4, +2, —3, +2 estable (+5)
Reactor beta:
+4, +2, —3, +2 estable (+5)
Reactor gamma:
+2, —3, +2, +3 estable (+4)
Reactor delta:
+1, +1, +2, +1 estable (+5)

Si nuestro robot dispone del número 0 en su marcador y llevamos un —3 del reactor alpha al gamma y un —3 del reactor beta al delta la disposición posterior de los reactores sería la siguiente:

Reactor alpha:
+4, +2, 0, +2 estable (+8)
Reactor beta:
+4, +2, +3, +2 estable (+11)
Reactor gamma:
+2, —3, +2, —3 desactivado
Reactor delta:
+1, +1, +2, +1 desactivado

En este momento la reacción de anulación pondrá todos los reactores en estado «shutdown», con la suma de control en OFF y todos sus dígitos a cero, con lo que el nivel habrá quedado desactivado. Recordad que es necesario colocar dos reactores en «overload» y dos en «shutdown» para desactivar el nivel (no es correcto, por ejemplo, dos reactores «shutdown», un reactor «overload» y otro «estable»).

En todo momento podemos consultar los monitores para analizar el estado de los reactores, pues toda manipulación que realicemos sobre ellos quedará reflejada en los monitores. El indicador de suma marcará OFF para reactores en estado «shutdown» y «overload».

— Tercer icono. Información sobre droides. Según movamos el joystick aparecerán diversas pantallas de información que nos muestran las características y armamento de nuestro robot y de los droides con clase de seguridad igual o inferior al droide de más poderoso que hayamos interceptado. Para que comprendáis esta compleja frase indicaremos a rasgos generales (más información en el apartado referente a enemigos) que existen 16 tipos diferentes de enemigos agrupados en cinco categorías o clases de seguridad (alpha, beta, gamma, delta y epsilon) siendo alpha la clase más poderosa y epsilon la más débil. Si KLP2 ha conseguido mediante el combate «grapple» incorporar las piezas y armamento de un droide de clase epsilon cuando acceda a un monitor de información podrá obtener información sobre dicho robot y posiblemente también del resto de robots de su misma clase. Sin embargo si el mayor robot interceptado ha sido de clase delta podrá obtener información sobre droides de clase delta y epsilon.

En primer lugar aparece información sobre KLP2 y las características que posea en ese momento, pero hay que tener en cuenta que nuestro robot puede incorporar elementos de otros droides por lo que dichas características son variables, apareciendo a continuación información sobre droides enemigos (si la hay). Para cada robot se indica su nombre (unit), clase de seguridad (security class), motor (drive), fuente de alimentación (power), arma (weapon) y datos adicionales (device). Los droides enemigos disponen además de una segunda pantalla de información que amplía la descripción de sus habilidades. Ampliaremos esta información más adelante con todos los datos referentes a los 16 droides enemigos.

— Cuarto icono. Información sobre armamento y dispositivos adicionales. Se incluyen pantallas que contienen datos de interés sobre armas (weapon) y datos adicionales (device) de los robots que nuestro personaje haya interceptado hasta el momento. Como en el caso anterior la lista será más o menos larga a medida que avancemos en el juego. La pantalla indica el tipo de dispositivo (unit type), su nombre (name) y datos sobre el mismo (notes). Así, por ejemplo, la pantalla de información sobre el protondisk 2 que lleva KLP2 al comienzo del juego sería la siguiente: (daremos una lista traducida de armas y dispositivos en el apartado correspondiente).

Unit type.. Weapon
Name.. Protondisk 2
Notes.. High energy protondisk with uprated speed

Los enemigos

Como hemos indicado anteriormente, hay 16 tipos de droides enemigos agrupados en cinco categorías. Las categorías superiores generalmente aparecen sólo en niveles altos. Cada categoría tiene una forma característica, si bien todos ellos quedan perfectamente identificados por la inicial de su grupo y el número de versión (P3, G1, etc.).

Cada droide tiene unas características que vienen dadas por el armamento y los dispositivos adicionales que poseen. El armamento indica su mayor o menor potencia en combate, mientras que los dispositivos adicionales son muy variados, desde escudos diseñados para resistir a determinadas armas hasta fuentes de energía de mayor capacidad. En la práctica esto significa que ciertos droides son inmunes a ciertas armas y que unos son más peligrosos en el ataque que otros.

Presentamos a continuación una lista de los droides enemigos disponibles ordenados de menos a más peligrosos. Para simplificar haremos la descripción en tres filas. La primera contiene el nombre del droide; la segunda, clase de seguridad, motor, fuente de alimentación, arma y dispositivo adicional, separados por barras inclinadas, mientras que la tercera es una es una breve descripción del droide en cuestión. Esta información no es más que la traducción más o menos literal de los datos que proporcionan los monitores.

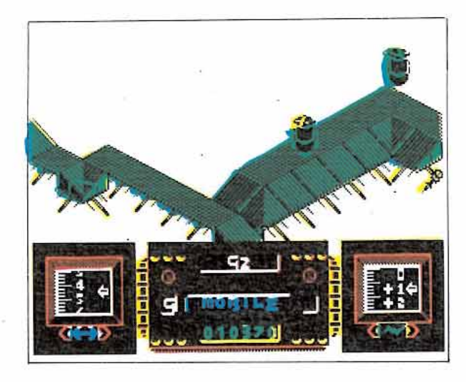
V5 void device.
Epsilon/hoverdrive/cybatic 1/protondisk/durocell.
Void normal de trabajo disponible para propósitos generales.

V4 void 4 drone.
Epsilon/magnadrive/cybatic 2/protondisk 2/durocell.
Void ingeniero especial equipado con armamento mejorado para trabajos de demolición.

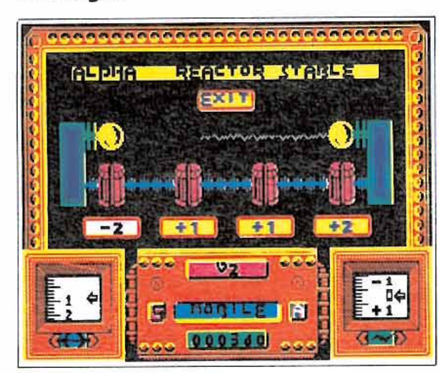
V3 void robot.
Epsilon/electrodrive/cybatic 3/protondisk/durocell.
Droide rápido y ligero de propósitos generales.

V2 void droid.
Epsilon/interphase/cybatic 3/protondisk/durocell.
Droide general con motor de alta clase para trabajos pesados.

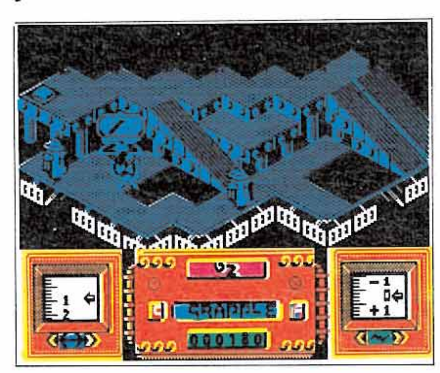
P4 pursuit drone.
Delta/astron/cybatic 4/protondisk/overdrive.
Nueva clase de droide de seguridad de gran velocidad equipa-



Si conseguimos vencer en un combate «Grapple» absorberemos toda la energía del droide enemigo.



Nuestro objetivo es poner dos reactores en estado «Shutdown» y dos en estado «Overload».



En algunas pantallas aparecen terminales que contienen información sobre el nivel en que nos encontramos.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Magnetron
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65399: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Power infinito? "; L
INE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65475,0: POKE 65481,0
  50 INPUT "Tiempo infinito en c
ombate        grapple? "; LINE a$:
 IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65485,0
  60 INPUT "Vencer siempre en co
mbate         grapple? "; LINE a$:
 IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65491,0
: POKE 65496,0: POKE 65500,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
  80 PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK
 7;" MAGNETRON ": LOAD ""CODE 52
480: POKE 52564,195: POKE 52565,
120: POKE 52566,255: RANDOMIZE U
SR 52480
  90 CLEAR : SAVE "MAGNET.BAS" L
INE 10: SAVE "MAGNET.BIN"CODE 65
400,104: VERIFY "": VERIFY ""COD
E
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3E213232	657
6	5B21000022335B21BFFF	779
7	11A15B012100EDB0C332	961
8	5B3E2132CEA521363F22	791
9	D2A5AF324BCB21CACB22	1350
10	C5CB3E0132F1CBAF32FA	1432
11	CBC300A0007C42427C44	1006

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

Teclear el listado 1, salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de C/M, teclear el listado 2 y salvarlo. Rebobinar la cinta, teclear LOAD"", y cargarlo, tras contestar a las preguntas, cargar la cinta original del juego.

POKES SPECTRUM

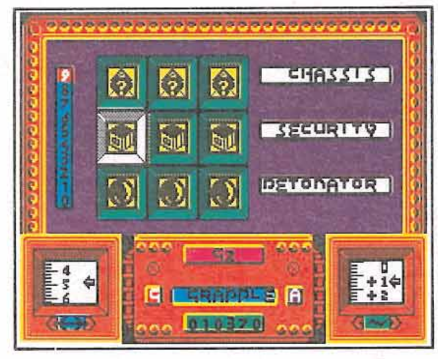
POWER INFINITO:
POKE 42446,33
POKE 42450,34
POKE 42451,63
TIEMPO INFINITO EN COMBATE:
POKE 52043,0
VENCER SIEMPRE EN COMBATE:
POKE 52165,202
POKE 52166,203
POKE 52209,1
POKE 52218,0

• El estado normal de nuestro robot es el «Mobile» en el que se puede desplazar por la pantalla y disparar el arma que posea

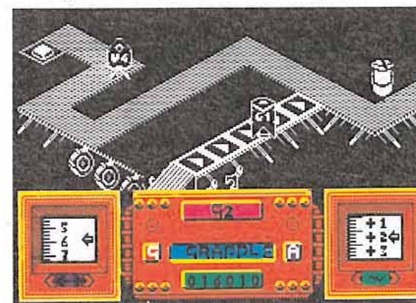
• Es recomendable localizar los monitores y anotar los contenidos de los reactores para decidir las manipulaciones precisas

MAGNETRON

do con dispositivo overdrive.
P3 pursuit robot.
Delta/astron/cybatic 4/cruiser/overdrive.
Droide de seguridad mejorado con un prototipo de arma inteligente.
P2 pursuit robot.
Delta/syncron/cybatic 4/plasmaron/antifreeze.
Droide de seguridad especial equipado para resistir el arma antidrive.
P1 pursuit cyborg.
Delta/syncron/cybatic 4/plasmaron/ultraram.
Droide de seguridad especial equipado con ultraram.
G3 guard robot.
Gamma/cyclic/neuron 1/mortar/grapple.
Clase de droide disponible para combate aunque su pesado chasis le haga más adecuado para tareas de vigilancia.
G2 guard droid.
Gamma/cyclic/neuron 1/mortar/durocell.
Un droide de alta clase con resultados mejorados en baja gravedad.
G1 guard cyborg.
Gamma/cyclic/neuron 1/antidrive/supershield.
Droid de combate con poderosos dispositivos de ataque y defensa.
F3 fury robot.
Gamma/interphase/neuron 2/bouncing bomb/supershield.
Nuevo prototipo de droide de combate puesto en servicio para interceptar droides intrusos.
F2 fury droid.
Gamma/interphase/neuron 2/bouncing bomb/scrambler.
Versión ultraram del prototipo de droide fury aunque aún en desarrollo.
E3 elite robot.
Beta/ultraphase/neuron 3/seeker/antigrav.
Droide de alta clase equipado con el nuevo dispositivo antigrav y el prototipo de arma buscadora.
E2 elite droid.
Beta/ultraphase/neuron 3/seeker/antifreeze.
Droide de alta clase diseñado para destruir droides intrusos.



Para ganar un combate «Grapple» necesitamos colocar las fichas en esta posición.



Los teletransportadores permiten acceder a otros niveles y están representados por pequeños cuadrados.

El elite cyborg.
Alpha/ultraphase/neuron 4/antidrive/overdrive.
La más perfecta clase de droide diseñada para mejorar todas las anteriores.

Armamento

— **Protondisk.** Un arma de alta energía diseñada para combatir a los droides de la clase V (voids).
— **Protondisk 2.** Protindisk de alta energía con velocidad mejorada.
— **Cruiser.** Prototipo de arma inteligente aún en desarrollo.
— **Mortar.** Esfera de alta energía.
— **Bouncing bomb** (bola botadora). Esfera energética de largo alcance.
— **Antidrive.** Diseñado para detener a todos los motores que se encuentren en su rango de acción.
— **Seeker** (buscador). Prototipo de arma con la capacidad de buscar intrusos.

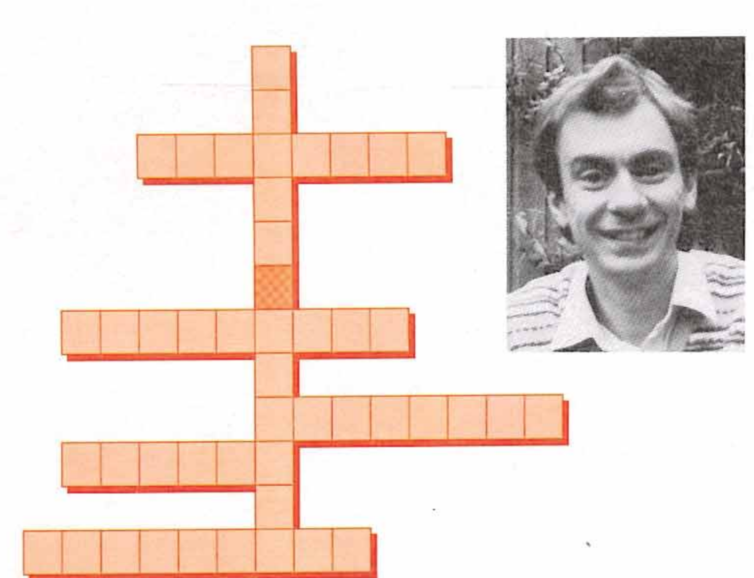
Dispositivos adicionales

— **Durocell.** Fuente de alimentación de seguridad de gran capacidad.
— **Overdrive.** Diseñado para mejorar el rendimiento de los motores.
— **Supershield** (superescudo). Diseñado para proteger a sus portador contra armas energéticas.
— **Ultraram.** Destruye todo tipo de chasis al contacto (disponible en los P1).
— **Antigrav.** Hace el chasis rebotar y no perder energía en las caídas.
— **Grapple.** Copia del dispositivo grapple de KLP2. El enemigo portador de este elemento puede forzar a nuestro robot al combate grapple (generalmente los G3).
— **Antifreeze.** Diseñado para resistir al arma antidrive.
— **Scrambler.** Diseñado para resistir el arma seeker. ■



El tercer icono dentro del monitor nos muestra las características de los diversos droides.

PASATIEMPOS



Forma de resolverlo: sitúa en las casillas verticales el nombre de este famoso programador inglés y en las horizontales el nombre de la compañía que actualmente distribuye sus juegos, la compañía con la que empezó a trabajar y tres de sus juegos más populares. Como pista os diremos que en esta revista se analiza la segunda parte del programa que le lanzó a la fama.

F_R_B_RD
_C__N
M_D__N SP__N
_L_CTR_N_C _RTS
_P_R_S_FT
GR_ML_N GR_PH_CS
D_N_M_C
M_LB__RN_ H__S_
T_P_

Forma de resolverlo: como por arte de magia las vocales que forman parte de los nombres de estas famosas compañías de software han desaparecido. ¿Eres capaz de encontrarlas?

Back to Skool
Spectrum

1. ¿Cómo se coge la bicicleta en el Back to Skool y para qué sirve la K?

2. ¿En el juego Paradise, ¿cómo podemos hacer que llueva la nube?

3. ¿En programas como Trantor o Phantis (versiones originales), los cargadores no funcionan. ¿A qué puede ser debido?

4. El cargador para modificar las fases en el Krakout, ¿sirve también para los programas en carga normal? Si no, ¿por qué?

5. ¿Cómo puedo dibujar en el Art Studio?, ya que cuando intento dibujar en cierta zona, se pasa el color a otra.

José María Pinero Fernández (Sevilla)

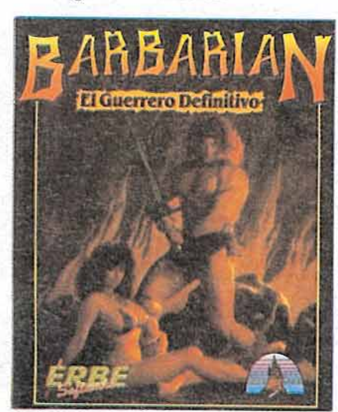
1. Para coger la bicicleta, ponte justo a su lado y pulsa la tecla M. La letra K sirve precisamente para lo que indica, o sea, para dar una patada.

2. Para ello, necesitarás el fuelle y una vez conseguido entra en la pantalla y ponte encima del negro, si empujas el joystick hacia adelante la nube se moverá y soltará rayos.

3. Si tus programas son originales, los cargadores han de funcionar, por tanto, te recomendamos que vuelvas a repasar tus listados.

4. Los cargadores publicados no tienen porqué funcionar en versiones en carga normal, ya que éstas pueden haber sido modificadas.

5. El problema se debe a que el Spectrum sólo admite dos colores por carácter, al intentar introducir un tercer color se produce un inevitable contagio de colores.



Barbarian
Commodore

1. En el «Barbarian» después de eliminar a todos mis contrincantes aparece el mago lanzándome hechizos. Lo esquivo durante un rato, pero no se qué hay que hacer para matarle.

2. En «The last ninja» paso la primera parte, la del desierto, pero al llegar a la segunda aparece en una pantalla el camino cortado y un muro por el que me imagino que habrá que descender. ¿Cómo se hace?

Manuel Serrano (Madrid)

1. Tienes que aprovechar el momento oportuno para rodar hacia el brujo y matarle con la espada.

2. Para pasar el muro debes coger antes el gancho que se encuentra junto al león de la primera pantalla.

Buggy Boy
Commodore

1. Tengo el Buggy Boy original, le hago el RESET normal y al teclear los POKES y dar el RETURN me sale SINTAX ERROR. ¿A qué se debe?

2. ¿Por qué algunos POKES no incluyen el SYS?

Raúl Sanz Jiménez (Madrid)

1. Esto es debido a que esos pokes vienen en HEXADECIMAL, por lo que habrás de pasarlos antes de introducirlos a decimal, ya que la instrucción POKE del Basic del COMMODORE 64 no admite el operar con otro sistema que no sea el decimal.

2. La respuesta es muy simple, no se pueden volver a poner en funcionamiento tras un RESET con un SYS (están estropeados tras este RESET).

Thundercats
Commodore

¿Han publicado en algún MICROMANÍA el cargador del TANK y el del THUNDERCATS?

Ignacio Romero de la Vega (Madrid)

El cargador del TANK ha salido publicado en el número 1 de la segunda época, y en el número 31 de la primera época ha salido el mapa del THUNDERCATS.

Starquake
Amstrad

1. En el juego Starquake, ¿qué hay que hacer para conseguir el juego?

2. También me gustaría que me dijeran cómo se pone la clave que pusieron en la MICROMANIA 28.

3. También me gustaría que pusiesen el juego Starquake en la sección «Patas Arriba».

Daniel Bastida Vicario (Madrid)

1. En en el juego Starquake, seguramente habrás encontrado una especie de motor o generador, situado en el centro del planeta, en la zona denominada QUORE; si no lo has encontrado, basta con que te metas en un teletransporte, teclees QUORE y una vez que te hayas teletransportado, vayas a la pantalla superior, y avances dos pantallas hacia la derecha, con lo cual llegarás al generador central. Pues bien, el generador está compuesto por nueve módulos diferentes, que son distintos en cada partida. Tu misión es recorrer el planeta buscando piezas iguales a las que viste en el generador, cuando las encuentres llévalas hasta allí. El juego terminará cuando hayas colocado los nueve módulos.

2. Debes estar en un error, pues en el número 28 no aparece el juego Starquake, de todos modos no es necesario introducir ningún código para poder jugar.

3. El Starquake apareció en «Patas Arriba» para Amstrad y Commodore en la MICROMANIA 15.

MORTAD

El doctor Bacterio ha sido secuestrado por la A.B.U.E.L.A. La T.I.A. ha asignado la peligrosa y urgente misión de rescatarle a los superagentes secretos Mortadelo y Filemón. Probablemente su nombre te suene familiar, pero nunca hasta ahora los habrás visto en acción en la pantalla de tu ordenador. El momento ha llegado. Prepárate para una lucha sin cuartel en la que apenas tendrás un momento de respiro.



Dentro de algunas casas podemos reponer energías.

Gracias a nuestros contactos con la T.I.A. y a un nutrido equipo de investigación, hemos conseguido reconstruir todo lo relacionado con la resolución del caso Bacterio. Meses de investigación, sobornos, venta ilegal de coca-light, amenazas, viajes al extranjero, y un largo etcétera de etcéteras que no especificaremos por falta de espacio, han hecho posible que podamos presentaros ahora esta exclusiva mundial.

Pero vayamos al grano: el documento que encontraréis a continuación es el diario secreto de Mortadelo; diario que éste guarda celosamente en el cajón superior de la cómoda de su cuarto. Nos reservamos la identidad de nuestra informadora por obvios motivos de seguridad. Todo sea por el lector.

● Todos los indicios apuntan a que el profesor está encerrado en algún lugar de la red de alcantarillado de la ciudad

DIARIO DE MORTADELO

14-4-87

Querido diario:

Acabo de recibir las instrucciones para la siguiente misión. Cuando llegué esta mañana a la central noté algo extraño en el ambiente: todo el mundo estaba demasiado feliz. Inmediatamente pensé en la «Loto», pero deseché la idea rápidamente. No era motivo suficiente. Supuse que el Super podría darme alguna explicación y me encaminé hacia su oficina. Me llevó casi 10 minutos recorrer los 10 metros que me separaban de ella. Supongo que el confeti, las botellas de champán, la banda de música y la gente dándome la mano y sonriendo tuvieron parte de culpa.

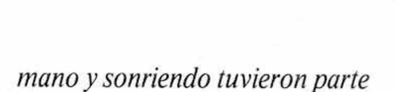
Al fin, abrí la puerta del despacho y vi al jefe poniendo un clavo con la cabeza. Por algún motivo que se me escapaba no parecía demasiado feliz. Tosí un poco y esperé.

—Ah, Mortadelo. Supongo que se habrá enterado ya. Me alegro de que no le haya afectado tanto como a los locos de ahí fuera. Sabía que era usted un agente digno de confianza. Uno de los pocos elegidos para triunfar en esta profesión.

Yo agité la cabeza desesperadamente e intenté interrumpirle.

—Por favor, Mortadelo, no es momento para la modestia, tenemos que actuar rápidamente si queremos recuperar al profesor Bacterio con vida. Los raptores han solicitado nada menos que... ¡Mortadelo! ¡Mortadelo! ¡Vuelvaaaa!

Dos horas después, atormentado por la culpa, cinco litros de



ELO y FILEMÓN



Agencia de información





Las cabinas telefónicas no siempre están comunicando.

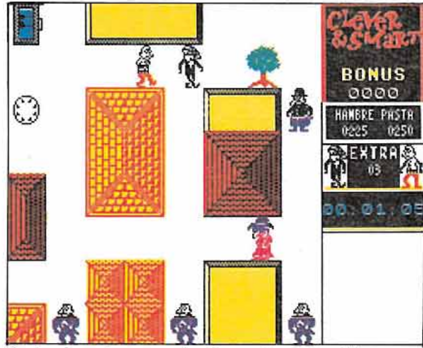
champán y el confeti que me había entrado en una oreja, volví al despacho. En lo que parecía un ataque de hambre típico de una boda, el Super había devorado las patas de todas las sillas, incluso la de madera de verdad, y parecía bastante ocupado con la tibia de su pierna derecha. Me puse rápidamente el disfraz de cactus (el de Marilyn Monroe que llevaba en ese momento, no parecía el más adecuado) y tosí de nuevo. Me lanzó una mirada feroz pero se le enfrió en pocos segundos. Barbotó unas palabras y me ofreció una carpeta con toda la información de que disponíamos sobre el caso. La cogí como pude y salí rápidamente.

Mientras caminaba hacia la casa de Filemón, estuve cavilando sobre el asunto. Sinceramente, no comprendía el estado de ánimo del Super. Al fin y al cabo, Bacterio no hacía nada útil dentro de la agencia y los de la A.B.U.E.L.A. nos habían hecho más bien un favor. Bueno, quizá aquellas 1.500 pesetas... No, imposible. No sería capaz de rescatarlo solamente por eso.

15-4-87

Dear diary

Hoy nos hemos reunido Filemón y yo para contrastar datos e intercambiarnos descubrimientos. Parece ser que el profesor se encuentra aquí, en Miniapolis, de forma que hemos decidido que el primer paso a tomar es comprarse un callejero de la ciudad. Por supuesto de nuestro bolsillo, el presupuesto de la agencia no da para ese tipo de lujos. En realidad, las 250 pesetas de que disponemos no dan para nada. Tendré que volver a conseguir dinero jugando a la pela con los niños de la guardería (me encanta ponerme el disfraz de marinerito), vendiendo los sellos del Super en Correos o apostando a las carreras de caracoles (a veces me visto de caracol y me hago pasar por uno de ellos). Todo antes que volver a disfrazarme de rata y meterme en el bar o en aquella casa de locos que es Juegos Xortrapa.



Bajo las tapas de las alcantarillas se encuentra un mundo subterráneo.



Las alcantarillas se encuentran habitadas por ratas que deberemos evitar.

16-4-87

Hola diario

Todos los indicios apuntan a que el profesor está encerrado en algún lugar de la red de alcantarillado de la ciudad. Tendremos que hacernos con un callejero de las alcantarillas. Hoy decidimos cuál sería nuestro plan de acción. El tiempo apremia, así que nos pusimos rápidamente manos a la obra.

Primero fuimos al rastro, donde nos regalaron una ganzúa y algunas herramientas, y además me enseñaron un truco para guardar siete objetos donde en realidad sólo caben tres.

Después Filemón me llevó a las rebajas Listo, donde compré la bata, el disfraz de cazo y el de rata, cuando consiga más dinero me compraré el resto. Tienen algunos verdaderamente fantásticos.

Necesitábamos varios enchufes y algunos metros de cable. Eso lo vendían en la ferretería de Ana Voltios pero ella no me habla desde aquella vez que me disfracé de ducha de mano y me puse a descansar encima de su bañera (lo del Snoopy es cosa de las malas lenguas). Así que pensé en regalarle unas flores que le ayudasen a olvidar. Las compramos en la tienda. Por supuesto, tuve que ponerme la bata para entrar, la dueña es de lo más quisquilloso en lo que se refiere a la salud de sus plantas; un día de estos nos va a obligar a entrar con mascarilla.

Como había pensado, las flores funcionaron y Anita me vendió los enchufes y el cable. Sólo faltaba hacerse con la broca, los alicates y el destornillador. Los conseguimos en Chapuzas Acme y en Chatarra S.A. Como sólo venden a los socios, me vestí de cazo para evitar posibles problemas.

Al fin tenemos todo lo imprescindible, pero nos queda el trabajo más sucio. Mañana bajaremos a las alcantarillas.

17-4-87

¿Qué pasa diario?

Ha sido un día horrible. Hemos estado trabajando en esa otra ciudad subterránea desde primera hora de la mañana. La idea es sencilla pero genial: perforar todas las paredes de las alcantarillas hasta encontrar al profesor. La idea es mía. Sólo tiene una pega: es algo laboriosa.

Además, está el problema de la energía eléctrica. No hay enchufes allí abajo; de modo que tenemos que poner nosotros mismos la línea. Debemos buscar las cajas de distribución y llevar un cable hasta el punto donde vamos a perforar. Resulta bastante incómodo y hace que trabajemos más lentamente. Creemos que hoy hemos cubierto el 0,1 por 100 de las paredes. Con suerte acabaremos en menos de dos años.

18-4-87

Diario mío:

Hemos tenido problemas con las tuberías del gas y del agua, aparecen por todos los lados. ▶

MORTADELO y FILEMÓN

Debe ser cosa de los agentes enemigos. Hoy no hemos encontrado nada.

11-3-88

Alcantiario:

¡Lo encontramos! Estaba en el sótano de su casa, experimentando una nueva droga de la verdad con un político local que se negaba a decir nada (luego nos enteramos de que era mudo, pero ya era demasiado tarde, había sido elegido).

Según nos contó, a las dos semanas de secuestro los de la A.B.U.E.L.A. habían cambiado de táctica: ofrecían un rescate para que la T.I.A. se llevase al profesor lo más lejos posible. Finalmente, le cambiaron por un lote de disfraces para espías (uno de excremento de perro, otro de viejecita Karateka y varios de hombre con gabardina, sombrero, gafas oscuras y periódico) y dos entradas para el circo.

Con el profesor Bacterio la vida ha vuelto a ser como siempre: insoportablemente peligrosa.

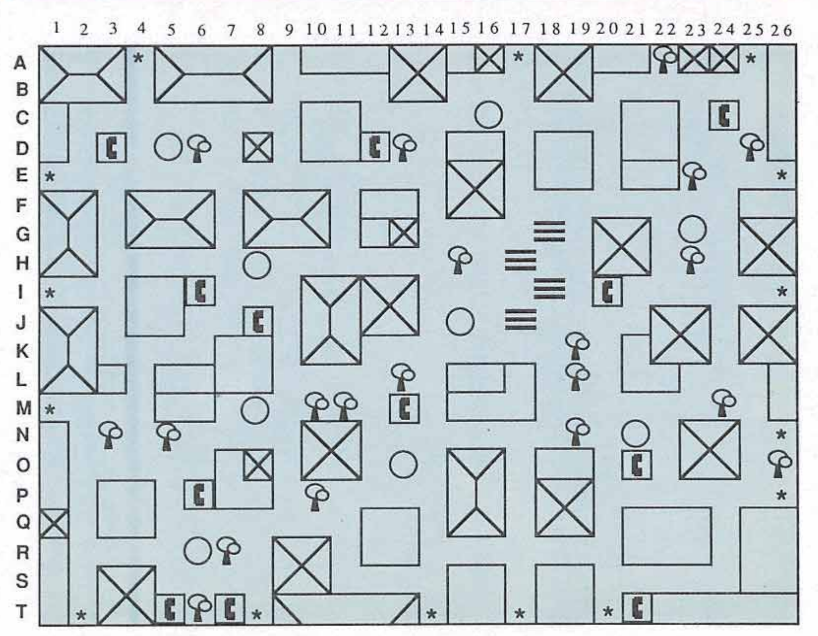
Jugando

Ampliemos algunas de las acciones que debemos realizar que quizá hayan quedado un poco oscuras en el fragmento de diario anterior.

- Para conseguir dinero se puede apostar en el caracolodromo, bien a uno cualquiera de los caracoles (que perderá irremisiblemente) o a Mortadelo si va vestido de caracol.
- También puedes jugar a la pela con los chicos de la guardería (es necesario ir vestido de marino). Esta es la forma más rápida y segura de conseguir dinero: apuesta 100 pesetas, pon el brazo totalmente paralelo al suelo y dispara una fuerza de seis cuadrados; será difícil que pierdas.
- Se pueden vender los sellos del Super en Correos, pero conviene dejarlos para usarlos en caso de emergencia. En el bar Cutre y en juegos Xortrapa se puede jugar (sin apostar dinero) si Mortadelo va disfrazado de rata. Recomendable sólo en momentos de desesperación.
- Lo más complicado del juego es tirar la línea eléctrica. Es necesario llegar a uno de los distribuidores que hay en las alcantarillas con el cable, el destornillador, la ganzúa y los alicates. Tienes que seleccionar el cable y activar el distribuidos como lo haces con las casas o las cabinas y, sin soltar el disparo, mover a Filemón en el sentido en que quieres llevar el cable. Si se te acaba el rollo de cable, te alejas de la pared o te mata el agente enemigo, se cortará el cable. En ese caso, deberás poner un enchufe (seleccionar enchufe antes) en algún punto de la línea y sin soltar el disparo, continual moviéndote como antes. Sólo es posible perforar (elegir broca) sobre aquellos puntos en los que hay cable.
- Al aplicar la perforadora sobre la pared pueden ocurrir varias cosas: que no pase nada o bien que rompas una tubería del gas o del agua o que te topes con los bajos de la bodega Antón; en los tres últimos casos perderás una vida.
- En el mapá de alcantarillas se muestra por donde tiene que ir la línea y donde tienes que taladrar para encontrar al profesor Bacterio. Necesitarás al menos dos rollos de cable y un enchufe; aunque la cantidad final dependerá de tu habilidad.
- Para bajar el índice del hambre puedes comer en un restaurante chino (te hacen el 50 por ciento de rebaja si llevas el kimono puesto); comer fruta en la tienda (baja 100 y sólo cuesta 5 pesetas) o beber cerveza Jimbo en la bodega que deja el hambre a 0 tengas la que tengas.
- Aún quedan algunos trucos más: hacer llamadas gratis, desactivar las bombas, matar a los ratones (pulsar K y disparo, K de nuevo para desactivar), etc. Pero no son decisivos para acabar el juego y probablemente tú te diviertas más descubriéndolos por ti mismo. ■

José Juan García Quesada

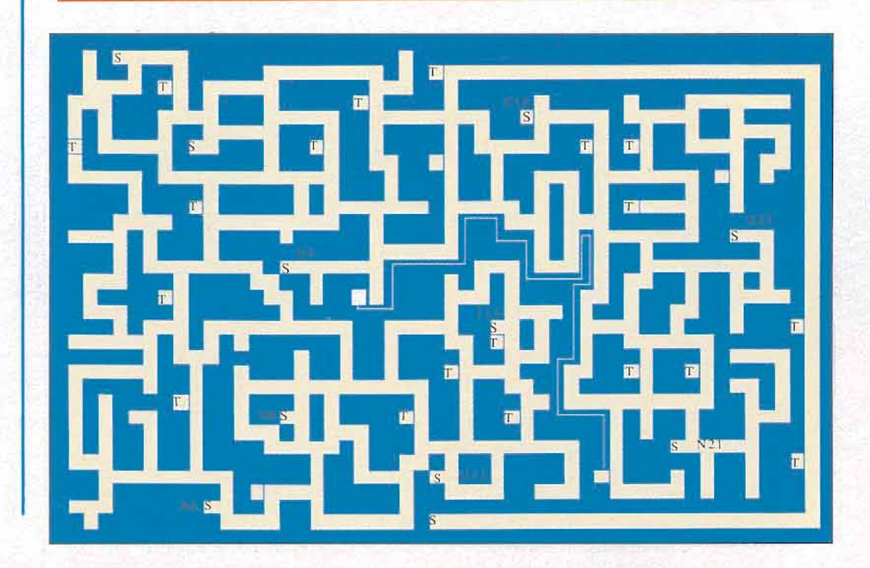
CALLEJERO DE MINIAPOLIS



CALLEJERO DE MINIAPOLIS

T= CAJAS DE TENSION
S= SALIDAS Y ENTRADAS A LAS ALCANTARILLAS
TELEFONO — * POLICIA
ALCANTARILLA — ARBOL

CALLEJERO DE LAS ALCANTARILLAS



AMSTRAD

```
60 MEMORY &3FFF:LOAD"",&4040:MODE 1:ADD=
&A000:a$="s":GOSUB 150:add=&BF00
70 INPUT"No morir de hambre (S/N) : ",a$
:GOSUB 150
80 INPUT"Tener vidas ilimitadas (S/N) :
",a$:GOSUB 150
90 INPUT"Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) :",a$:GOSUB 150:a$="s":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE add,VAL("&"+b
$):add=add+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,40,11,40,0,01,0,02,ed,b0,
c3,40,0,*
180 DATA 3e,18,32,ab,26,*
190 DATA 3e,18,32,bd,61,*
200 DATA 21,0,0,22,fc,c,*
210 DATA c3,3c,61,*
```

PRECIOS

FERRETERIA	
BOMBILLA	5
50 M CABLE	119
LINTERNA	29
VELAS	5
REGLA	249
TELEFONO	139
BODEGA ANTON	
SOLUCION M*F	2000
CERVEZA JUMBO	50
SPECT + SORAM	291
CHAPUZAS ACNE	
SIERRA	1127
BROCA	1127
HORMIGONERA	1579
REBAJAS EL USO	
DISFRAZ CAZA	96
DISFRAZ CARACOL	86
DISFRAZ RATA	73
BOTA	67
KIMONO	213
TRAJE DE PIRULO	77
TRAJE MARINO	112
CHATARRA SA	
MARTILLO	57
ALICATES	44
DESTORNILLADOR	29
COLT	549
TIENDA	
CACTUS	10
FLORES	20
FRUTA	5

COMMODORE

```
1 REM MORTADELO Y FILEMON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 X=49152:LI=110:POKE53281,1:POKE53280,1:PRINT"  ESPERA UN MOMENTO":GOSUB90
4 N=0:INPUT" NUMERO DE VIDAS (0-88)";N:IFN<0ORN>88THENGOTO4
5 POKE49210,N
6 INPUT" DINERO INICIAL 0-65000";N:IFN<0ORN>65000THENGOTO6
7 Z=INT(N/256):Y=N-Z*256:POKE49200,Y:POKE49205,Z
8 INPUT" TIEMPO INFINITO (S/N)";A$
9 IFA$="N"THENPOKE49231,44:POKE49221,44:POKE49226,44
10 INPUT" PAGAR IMPUESTOS (S/N)";A$
11 IFA$="S"THENPOKE49236,44:POKE49241,44:POKE49246,44
12 INPUT" MUERES DE HAMBRE (S/N)";A$
13 IFA$="S"THENPOKE49251,44:POKE49256,44:POKE49261,44
14 PRINT" PREPARA EL MORTADELO Y PULSA UNA  TECLA":A$=""
15 GETA$:IFA$=""THENGOTO15
16 SYS49152:POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
90 FORN=1TO12:READB$:READY:S=0:FORF=1TO10:A$=MID$(B$,F*2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX,B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<>YTHENPRINT"ERROR EN LINEA ";LI:END
103 PRINT" LINEA ";LI;" CORRECTA":LI=LI+10:NEXTN:RETURN
110 DATA"A280BD14C09D1001CAE0",1291
120 DATA"FFD0F560000B00000000",815
130 DATA"20A5F4A91E8DF503A901",1199
140 DATA"8DF60360A92B8D2D0EA9",1067
150 DATA"018D2E0E4C803FA92C8D",823
160 DATA"936FA9018D986FA9018D",1143
170 DATA"A56FA92C8D5F8CA94C8D",1251
180 DATA"5F81A9458D6081A98C8D",1278
190 DATA"6181A94C8D668DA98E8D",1307
200 DATA"678DA98D8D688DA94C8D",1326
210 DATA"218DA93F8D228DA98D8D",1173
220 DATA"238D4C006E4A44530000",587
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.

SPECTRUM

```
10 BORDER NOT PI: INK VAL "7":
PAPER NOT PI: CLEAR VAL "60415"
: POKE VAL "23739",VAL "111": LO
AD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE : LOA
D ""CODE : CLS : PRINT FLASH SGN
PI;"             PARA LA CINTA
   "
20 INPUT "POKE (0-FIN): ";P: I
F P=NOT PI THEN GO TO VAL "40"
30 INPUT "VALOR: ";V: POKE P,V
: GO TO VAL "20"
40 CLS : PRINT FLASH SGN PI;"
  !PON EN MARCHA LA CINTA!     "
: LOAD ""CODE : PRINT USR VAL "1
6384"
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, ejecutar con RUN, introducir los pokes que deseemos, y al terminar poner 0 y la cinta original.

POKES SPECTRUM	
HAMBRE:	POKE 60298,201
TODO GRATIS:	POKE 51186,1 POKE 51193,55
DINERO:	POKE 51181,24
VIDAS INFINITAS:	POKE 50440,1 POKE 50437,1
NO PERDER OBJETOS:	POKE 53801,201

GUTZ

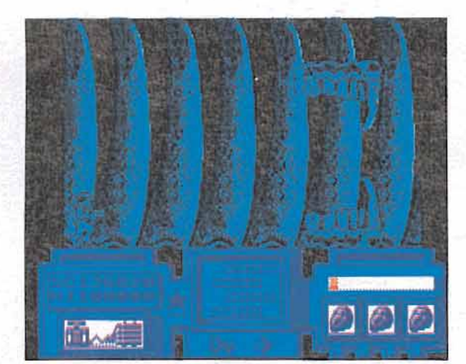
Digestión planetaria

De pequeño quería ser astronauta. Siempre había soñado en tomar parte en viajes interplanetarios, descubrir nuevos mundos y todas esas cosas. Sabía que había nacido para ello y que algún día volaría rumbo al espacio exterior. Claro que, si hubiese imaginado la forma en que iba a terminar su primera aventura interestelar, quizá ahora estaría tranquilamente sentado en alguna oficina dándole a la máquina de escribir...

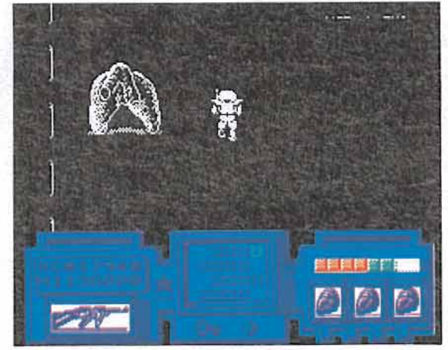
Todo había sucedido muy rápidamente. Todavía recordaba ese día en que llegó la primera transmisión electromagnética proveniente de Júpiter. Demasiado extraña como para ser un fenómeno natural ordinario. Los científicos hablaron de la posibilidad de vida inteligente, e inmediatamente se organizó la expedición de reconocimiento para la cual fue alistado. Todavía recordaba la tremenda emoción que sintió cuando recibió la noticia de que por fin iba a estrenarse en su trabajo. No consiguió dormir. Sabía que debía descansar y relajarse, pues le esperaba una jornada intensa. Pero un repentino dolor de estómago no le había permitido pegar ojo ni cinco minutos. Si hubiese sido un poco supersticioso habría sabido captar aquel extraño presagio.

Siguió recordando. Por su mente volvieron a pasar aquellas horribles imágenes: la nave acercándose a Júpiter atraída por un misterioso campo de fuerza, aquel objeto desconocido enormemente grande, inmenso, y lo más espantoso, la repentina irrupción de aquel horrible mega-ser del tamaño de una pequeña luna, boca descomunal, ojos desorbitados y colmillos desgarradores... y aquella lengua viscosa acercándose cada vez más, cada vez más...

De pronto dejó de recordar. Y es que no estaba precisamente dispuesto a quedarse de brazos cruzados con actitud pasiva. Estaba decidido a no dejarse digerir por la monstruosa criatura extraterrestre. Se había propuesto escapar como fuere de su interior. Y creía saber cómo hacerlo.



Por fin la salida está a la vista, las mandíbulas suben y bajan.



Al final de cada nivel debemos destruir un órgano vital del gigantesco ser.

El juego

Tu misión es simple: escapar de las entrañas del mega-ser. Para ello deberás recorrer los oscuros e inhóspitos compartimientos de que consta su aparato digestivo hasta encontrar las salidas que te permitan acceder a sus órganos vitales, y una vez ante ellos, destruirlos. Sólo así podrás sumir al mega-ser en la agonía y conseguir que abra de nuevo la boca, momento en el cual tendrás la oportunidad de alcanzar el espacio exterior.

Los órganos a destruir son los siguientes: riñón, pulmones, corazón y cerebro. Cada uno de ellos se encuentra ubicado en una cavidad cuyo único acceso está bloqueado por una compuerta que hay que abrir previamente. Para ello deberás construir un arma especial con el material que vayas encontrando en tu recorrido. Además deberás evitar cualquier contacto con las minúsculas criaturas que pueblan el interior del mega-ser, ya que de lo contrario irás perdiendo energía.

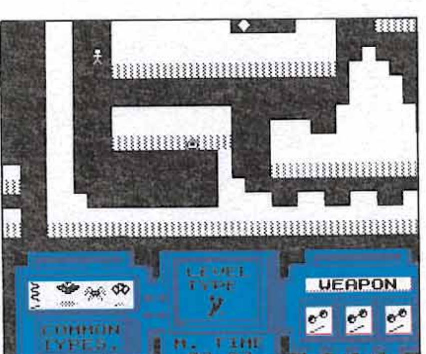
Los objetos

Debes recorrer cuatro áreas, cada una de ellas con cuatro secciones. Al final de cada área se halla el órgano a destruir. Estos son los objetos que podemos encontrar en nuestro camino:

— **Cascos:** Te protegerán contra contactos con cierto tipo de criaturas, así como contra emanaciones gaseosas. Su efecto es limitado, perdiéndolo al cabo de unos minutos.

— **Cristales:** Actúan como repulsivo de los órganos vitales. Si los llevas contigo en tu confrontación con los órganos (al final de cada área) éstos retrocederán ante ti, de lo contrario se te echarán encima.

— **Mapa:** Te permite consultar el plano de la zona con lo cual podrás orientarte mucho mejor. También te informa sobre las criaturas que puedes encontrarte así como del arma defensiva a utilizar. La consulta se efectúa con la barra de espacio.



El mapa nos indica nuestra posición así como las de objetos y salidas.

— **Compartimentos de armas:** Indicados con un círculo en las paredes, en ellos se esconden unos sistemas defensivos que puede utilizar contra cualquier criatura que se te acerque. Algunas armas son más efectivas que otras.

— **Cajas:** 3 por área. Cada una de ellas contiene material para construir el arma especial de acceso a los órganos vitales. Debes recoger las 3 cajas para construir ese arma.

— **Llave:** Con ella puedes acceder al arma defensiva más potente, que se encuentra en un compartimento custodiado por el órgano vital.

Sugerencias

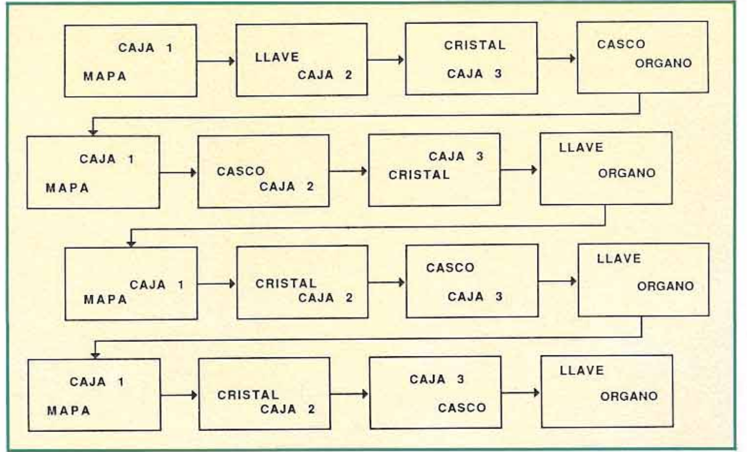
● Muévete con precaución. No hay prisa, pues tienes todo el tiempo que haga falta. Si te mueves alocadamente no podrás evitar los contactos continuados con los bichos que pululan por los alrededores. En cuanto cojas un arma de defensa, úsala de modo continuo, indiscriminadamente.

● Consigue el mapa antes que nada. Ve a por él al principio de cada una de las cuatro áreas. Cuando hagas una consulta, no te entretengas mucho ya que sólo tienes unos pocos minutos para hacerlo y mentalízate de que habrá que usarlo muchas veces.

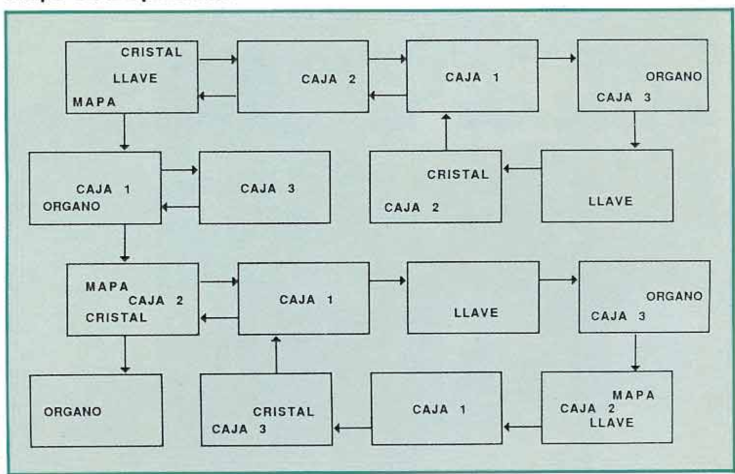
● El casco es útil pero no imprescindible. Cógelo si te cae de camino. Si no es así es mejor no gastar energías en ir a buscarlo.

● Consigue los cristales como sea. Al contrario que los cascos, los cristales sí que son útiles ya que para abatir al órgano vital hacen falta muchos impactos con el arma de defensa, y si los has recogido el órgano se aparta de ti.

● Mantente alejado de las paredes ya que por alguna de ellas salen emanaciones gaseosas tóxicas repentinamente, justo cuando estás pasando, y al contrario de las criaturas que deambulan por ahí, que las ves venir, las emanaciones gaseosas te pillan por sorpresa, bajando tu nivel de energía.



Mapa Gutz Spectrum.



Mapa Gutz Commodore.

SPECTRUM

```
  10 BORDER SIN PI: PAPER SIN PI
: INK SIN PI: CLEAR 24575
  20 LOAD ""SCREEN$ : LET a=PEEK
 VAL "23631"+VAL "256"*PEEK VAL
"23632"+VAL "5": POKE a,VAL "111
"
  30 LOAD ""CODE
  40 POKE a,VAL "244"
  41 INPUT "num. vidas?",a
  42 POKE 38593,a
  43 INPUT "vidas inf.?",a$
  44 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 38915,60
  50 RANDOMIZE USR VAL "24576"
9999 SAVE "GUTZ" LINE SIN PI
```

POKES COMMODORE

ENERGIA INAGOTABLE:
POKE $BD16,$A5

TIEMPO DE MAPA ILIMITADO:
POKE $FF9C,$00

ATRAVESAR PAREDES:
POKE $2560,$20
POKE $2561,$E1
POKE $2562,$27
POKE $2563,$A5
POKE $2564,$E4

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR GUTZ
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=344TO417:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATOS DEL DATA";:STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE 373,44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE 383,44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)";P$:IFP$<>"N"THEN80
55 POKE388,44:POKE393,44:POKE398,44:POKE403,44:POKE408,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,88:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,162,108,160,1,141,125,3,142,126,3,140,127,3
110 DATA 96,234,173,30,11,201,14,208,40,169,165,141,22,189,169,44,173,212
120 DATA 19,169,0,141,156,255,169,32,141,96,37,169,225,141,97,37,169,39
130 DATA 141,98,37,169,165,141,99,37,169,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
```

Teclear el listado BASIC, salvarlo en una cinta. Ejecutarlo con RUN y cargar la cinta original del juego.

● En las cavidades de los órganos principales se encuentra un compartimento con un arma defensiva muy poderosa, con la cual abatir al órgano. Una vez le hayas vencido, conserva en tu poder ese arma todo el rato que puedas ya que es la defensa más efectiva.

● No abandones un sector hasta haber recogido todo lo que haya en él. Consulta el mapa antes de abandonar cada zona. Piensa que si te dejas algo deberás retroceder más tarde.

La salida

Una vez destruido el último de los órganos del mega-ser (su cerebro), pasamos al conducto que nos lleva directamente hasta la boca, última dificultad de nuestro periplo. Una vez ante la mandíbula, lo más importante es no precipitarse ya que si ésta nos aplasta, perdemos una vida directamente. Lo que hay que hacer es estudiar la cadencia de movimientos que realiza con suma atención. La mandíbula (la superior) sube y baja en una secuencia aleatoria de movimientos rápidos y lentos. Fíjate que después de dos movimientos rápidos consecutivos viene siempre uno lento. Por tanto, espera dos movimientos rápidos y cuando se inicie el tercero empieza a moverte. Tienes así el tiempo justo de alcanzar con éxito el exterior. ■

Francisco Verdú

CONCURSO



Participa en nuestro concurso y consigue un viaje para dos personas al próximo PCW Show!

MICRO MANÍA · ERBE

Para ello sólo debes observar detenidamente las 20 afirmaciones que encontrarás a continuación. Todas ellas relacionadas con juegos de Ocean, y averiguar cuáles son verdaderas y cuáles son falsas. Escribe en la casilla que se encuentra junto a cada frase una «V», si crees que es verdadero; o una «F», si consideras que es falso.

Una vez rellenadas las casillas recorta el recuadro, por la línea de puntos y envíanoslo, antes del 9 de agosto inclusive, (se considerará la fecha del matasellos) junto con el cupón con tus datos personales que figura en esta página, a la siguiente dirección:

MICROMANIA. **«Concurso Ocean»**
HOBBY PRESS, S. A.
Apartado de Correos 328
28100 Alcobendas (Madrid)

Entre todas las cartas recibidas se realizará un sorteo ante notario, y se adjudicará como premio, —a la primera carta extraída cuyo remitente haya acertado todas las afirmaciones correctamente— un fin de semana en Londres para dos personas, incluyendo pasaje aéreo, ida y vuelta (Madrid/Londres/Madrid), y estancia con todos los gastos pagados en el Hotel Protocole de Londres, durante los días 16, 17 y 18 de septiembre; y dos entradas para visitar el PCW Show. Allí podrán conocer a los máximos responsables de Ocean, que acudirán puntualmente a su cita anual con el software internacional. Durante la visita serán acompañados si lo desean, por un representante de Erbe, compañía que distribuye en España, todos los juegos de Ocean.

Arkanoid II

— En la versión para Spectrum las cápsulas marcadas con una L, contienen el láser .... ☐
— El objetivo del juego es llegar a la pantalla 75 ☐

Platoon

— Los explosivos, imprescindibles para llegar al final del juego, se encuentran en la aldea vietnamita .. ☐
— Las bengalas nos permiten ver en una de las fases del juego .... ☐

Target Renegade

— La tercera fase del juego se desarrolla en un parking .... ☐
— Unos divertidos bulldog se dedicarán en la cuarta fase a ponernos las cosas difíciles .... ☐

Match Day II

— La última versión que se comercializó fue la de MSX ☐
— Ha sido programado por Jon Ritman, el autor del popular Batman .... ☐

Gryzor

— El segundo jugador responde al nombre de Bill ☐
— La tercera fase del juego está formada por 31 pantallas .... ☐

Phantom Club

— Este programa fue realizado con la técnica filmation .... ☐
— El máximo rango que puede alcanzar el protagonista del juego es el rango ipsismus .... ☐

Operation Wolf

— Ocean comercializará dentro de tres años la conversión de esta máquina recreativa .... ☐
— Junto con el programa se regalará un subfusil que podrá ser acoplado al ordenador como un joystick ☐

Firefly

— Sólo existe un camino correcto para llegar hasta la base .... ☐
— Cuando la batalla comienza, nuestra situación queda reflejada en el radar por un punto azul ... ☐

Gutz

— Gutz es la última entrega del sello de Ocean Special FX .... ☐
— Ha sido publicado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST y Amiga ... ☐

Combat School

— Este juego es una conversión de una máquina recreativa de Konami .... ☐
— La última prueba que debemos superar antes de graduarnos es el pulso .... ☐

Nota: **Es importante que no olvidéis indicar en el sobre: Concurso Ocean. Serán eliminadas aquellas cartas que tengan casillas sin rellenar y que no adjunten el original que figura en la revista, ya que no son válidas fotocopias.**

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

....

EDAD: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: ....

TELEFONO: ....

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •



Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.

- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.

- T.V./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Vídeo.

- MUEBLE:
De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Vídeo, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.

- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.

- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.

- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Vídeo.

JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.— Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA



¡NUEVA TIENDA!

COCO NUT

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

PRINCESA · TUTOR · QUINTANA · M. DE LOS HEROS · J. ALVAREZ MENDIZABAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000D
ADVANCED ART STUDIO	8.400D
ART STUDIO	5.500D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250D
ANGEL DE CRISTAL	2.750D
ARKANOID 2	875
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA	2.950D
BLACK BEARD	875
BUGGY BOY	875
BUGGY BOY	2.250D
BILLY II	995
BEYOND THE ICE PALACE	875
BATTLE SHIPS	2.250D
DUBBLE BOBBLE	1.500
BUBBLE BOBBLE	2.500D
CAJA DEL SOL (CON GAFAS)	2.250
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2.200D
CALIFORNIA GAMES	875
CYBERNOID	875
CAD 3D	2.300
CAD 3D	5.500D
CHARLES CHAPLIN	875
CYRUS II CHESS	2.800D
CYRUS II CHESS	1.900
COLOSSUS CHESS 4	2.800D
COLOSSUS CHESS 4	1.400
DINAMIC DISC PAK	2.750D
DESPERADO/SURVIVOR	2.250D
EXITOS DINAMIC	1.200
EXITOS DINAMIC	2.250D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	2.495D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.450
EYE	2.750D
EYE	1.500
EXOLON/ZYNAPS	2.250D
EPYX ONAMSTRAD	3.750D
FLYING SHARK	1.500
FLYING SHARK	2.500D
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	1.750D
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750D
GRYZOR	875
GOODY/LAST MISSION	2.250D
GOODY	875
GUADALCANAL	2.200D
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II/720	2.250D
GAUNTLET II	875
GUNBOAT	1.950D
GAME OVER	875
GOTHIK	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250D
HUNDRA	875
HUNDRA	1.750D
HMS COBRA (WAR GAME)	2.000
HMS COBRA (WAR GAME)	3.500D
INDIANA JONES/RYGAR	2.250D
INSIDE OUTING	875
IMPOSSIBLE MISSION II	875
JACKAL	875
JACKAL	2.200D
MD MIX GAMME	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MORTADELO Y FILEMON	1.750D
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2.250D
MASTER DEL U/DEFLEKTOR	2.250D
MEGA-APOCALIPSE	875
NEMESIS/JAIL BREACK	2.200D
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250D
PHANTIS	875
PREDATOR	880
PREDATOR	2.200D
PLATOON	875
PLATOON/ARKANOID II	2.250D
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750D
PEPE MULETAS	1.200
PINK PANTHER	875
PINK PANTHER	1.750D
RENEGADE/WIZBALL	2.250D
RENAUD	1.200
RENAUD	2.750D
STIFFLIP/BARBARIAN	2.250D
SIDE ARMS	875
SUPER HANG ON	880
SUPER HANG ON	2.250D
TRIVIAL PURSUIT	4.300D
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TOUR DE FORCE	875
TURBO GIRL	875
TURBO GIRL	1.750D
6 PAK VOL 3	1.200
6 PAK VOL 3	2.950D

PCW 8256-8512

BOB WINNER	3.200
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.900
CYRUSS II CHESS	4.200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 2	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 1	3.800
CLOCK CHESS 88	3.800
HEAD OVER HEELS	3.200
JEWELS OF DARKNESS	5.200
JAMES BOND 007	3.500
LOTOHOBBY	3.000
MATCH DAY 2	3.500
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SABOTEUR II	3.500
SNOOKER BILLAR	4.200
TOMAHAWK	4.200
TAU CETI	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMSTON	16.500

PCW 1512-1640 Y COMP.

AJEDREZ	3.900
ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ACE 2	4.400
ARKANOID	3.900
ARKANOID 2	3.900
BEDLAM	3.900
CHESSMASTER	4.700
CHUK YEAGER SIMULATION	4.700
CALIFORNIA GAMES	3.900
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
DECISION IN DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
EYE	3.900
EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900
ENFORCERER	2.850
FLIGHT SIMULATOR	14.000
F15 STRIKE EAGLE	4.500
GRYZOR	3.900
GUNSHIP	7.400
GOODY	3.900
GATO	3.200
IKARI WARRIORS	3.900
LIVINGSTONE SUPONGO	3.900
MACADAM BUMPER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
METROPOLIS	4.700
PROHIBITION	3.900
PLAY HOUSESS RIPOKER	2.850
SABOTEUR II	3.900
STREET BASKETBALL	3.900
STORM	2.300
STARGLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
SILENT SERVICE	5.000
SUBATTLE	5.500
TAI PAN	3.900
TEST DRIVE	4.700
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
WORLD TOUR GOLF	4.700

MATERIAL OFERTAS

DISCOS 3" MAXELL 10 U	**4.200**
DISCOS 3" AMSOFT 10 U	**4.500**
DISCOS 5.25 DC.DD 10 U	**800**
SINTETIZADOR DE VOZ CPC	**9.800**
JOYSTICK + TARJETA PC	**9.800**
ALMOHADILLA RATON	**1.800**
ARCHIVADOR 5.25 80 U	**3.800**
TAPA TECLADO 6128	2.500
MODULADOR DE TV «M-1»	10.500
ARCHIVADOR 3" 50 U	3.400
ARCHIVADOR «SPACE» 3.5	3.900
ARCHIVADOR «SPACE» 5.25	4.200
CABLE CASETTE 6128	1.200
CONVERTIDOR MONITOR EN TV MHT	21.900

JOYSTICK'S

CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX	2.800
KONIX AUTO FIRE	3.400
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 TURBO	2.800
PRO 9000	3.400
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY	3.200
ZERO ZERO CPC	1.800
ZERO ZERO MICROSUITCH	2.700
JOYSTICK PRO/TELEMACH	6.800
JOYSTICK PRO DOBLE	12.500
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + MONITOR COLOR + JOYSTICK PRO 2 JUGADORES)	**105.000**

SPECTRUM

3D GAME MAKER	1.500
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ACE 2	875
ABADIA DEL CRIMEN (128)	875
ARKANOID 2	875
ARTIST II	3.000
ART STUDIO	3.000
BEDLAM (128)	875
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND THE ICE PALACE	875
CAJA DEL SOL (CON GAFAS)	2.250
CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES)	2.200
CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES)	1.800
COMBAT SCHOOL	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHARLES CHAPLIN	875
CROSSWIZE	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CYBERNOID	875
DESPERADO	875
DEFLEKTOR	875
DARK SPECTRE	1.800
DON QUIJOTE	875
EYE	1.500
EL CID	875
EXITOS DINAMIC	1.200
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FRIGHTMARE	1.200
FLYING SHARK	1.500
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GRYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GOTHIK	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GUTZ	875
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.200
HUNDRA	875
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	880
INDIANA JONES	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
KNIGHTMARE	880
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	2.400
LOTOHOBBY	990
MAG MIX GAME	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MEGA APOCALYPSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MARBLE MADNESS (CONTRUCTION)	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PINK PHANTER	875
PREDATOR	880
PHANTOM CLUB	875
PAK MONSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
PHM PEGASUS	875
RASTAN	875
RAMPAGE	875
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RENEGADE 2 (TARGET)	875

SPECTRUM

RENAUD	1.200
ROLLING THUNDER	875
STAR GLIDER	3.000
SUPER HANG ON	880
SENTINEL	875
STIFFLIP I CO	1.200
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
STAR DUST	875
SILENT SERVICE	1.200
SIDE ARMS	875
TANK	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TWO ON TWO	880
TURBO GIRL	875
TOUR DE FORCE	875
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
6 PAK VOL. 3	1.200
720	875

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEMPSTON (KDANNER)	1.800
INTERFACE JOYSTICK +3	1.800
PHOENIX III-3	6.500
CABLE CASETTE +3	1.200

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
DINAMIC DISC PAK	2.500
F. MARTIN BASKET	1.750
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
GUNSHIP	3.200
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA	1.750
PLATOON/ARKANOID 2	2.500
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
PROHIBITION	2.750
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200
SIDE ARMS/BEDLAM	2.500
TRANSFER + 3	2.500
TRVIAL PURSUIT	4.300
TOMAHAWK	2.600
TURBO GIRL	1.750
VENOM (MASK 3)/NORTH STAR	2.500
3D GAME MAKER	2.250
JOYSTICK MICROSWITCH +2.+3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO +2.	1.800

MSX

AFTEROIDS	750
ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ARKOS	875
ALPINE SKY	875
BEACH HEAD	875
BATTLE CHOPPER	875
CALIFORNIA GAMES	875
DON QUIJOTE	875
DESPERADO	875
EYE	1.500
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875

MSX

EXITOS DINAMIC	1.200
GAME OVER	875
GOODY	875
HUNDRA	875
HARD BOULED	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MATCH DAY 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
ROCKY	875
STAR DUST	875
TURBO GIRL	875
T T RACER	875
TEMTATIONS	875
TAI PAN	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER GAMES	750
WORLD GAMES	875
747 FLIGHT SIMULATOR	875
TRITORN	5.200K
SUPER TRITORN	5.200K
SALAMANDER	5.200K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200K
USAS (MSX 2)	5.200K
NEMESIS 2	5.200K
F-1 SPIRIT	5.200K
GARYVO KING	5.200K
MAZE OF GALIOUS	5.200K
PENGUIN ADVENTURE	5.200K
GUARDICS	5.200K
MIRAI	5.200K

COMMODORE 64-128

ACE 2	875
ART STUDIO	5.500-D
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BEDLAM	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	875
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.450
ENDURO RACER	880
FLYING SHARK	1.500
GUTZ	875
GUADALCANAL	880
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IKARI WARRIORS	875
MATCH DAY 2	875
MARBLE MADNESS	875
NORTH STAR	875
OUT RUN	1.200
PROHIBITION	1.200
PREDATOR	880
PLATOON	875
ROLLING THUNDER	875
RENEGADE 2 (TARGET)	875
STREET BASKETBALL	875
STAR WARS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
THEATRE EUROPE	1.200
THEATRE EUROPE	2.000-D
VENOM (MASK 3)	880
WINTER OLYMPIAD	875
WORLD GAMES	875

AMIGA

AMIGA KARATE	4.400
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BRATACASS	5.500
BATTLE SHIPS	3.900
CHESSMASTER 2000	4.700
DEEP SPACE	5.500
DEMOLITION	2.300
ENFORCERER	2.850
EYE	3.900
FEUD	2.300
FINAL TRIP	2.300
GRID START	2.300
KIKSTART	2.300
NINJA MISSION	2.300

AMIGA

OBLITERATOR	5.500
PHALANX	2.300
PLAYHOUSE STIPOKER	2.850
ROADWARS	4.700
STRIP POKER 2	3.200
SILENT SERVICE	5.400
SPACE RANGE	2.300
STAR GLIDER	4.700
SKI FOX	4.700
TEST DRIVE	4.700
THAI BOXING	2.300
WINTER OLYMPIAD	4.400
XENON	4.700
XR-35	2.300

ATARI ST MATERIAL

520 STFM	67.000
1040 STFM	116.000
MON. FOSFORO BLANCO	29.000
MON. COLOR SC 1224	58.000
520 ST+MON. F.B.	94.000
520 ST+MON. COLOR	120.000
1040 ST+MON. F.B.	140.000
1040 ST+MON. COLOR	168.000
IMPRESORA SMM 804	36.000
IMPRESORA LASER SLM 804	250.000
DISCO DURO 20 MB	98.000
520 STFM +MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	120.000
520 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	152.000
1040 STFM + MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	170.000
1040 STFM + MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	197.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5" SC/DD	**2.400**
10 DISCOS 3.5" DD/DD	**3.600**

SOFTWARE ATARI ST

SUPERBASE PERSONAL	25.000
MICROSOFT WRITE	15.000
PROCESADOR GRAFICO NEOCHROME	11.500
PECAN UCSD PASCAL PLUS	25.000
PROCESADOR DE TEXTOS	7.500
BASE DE DATOS	11.500
LOGITIX	22.300
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2.0 (1040)	9.400
DEGAS	5.000
PLUSPAINT ST	8.300
ADVANCED ART STUDIO	5.500
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.000

JUEGOS ATARI ST

ARENA	5.500
BARBARIAN (PALACE)	3.900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BRATACCAS	5.500
BUBBLE BOBBLE	4.700
CHECKMATE	3.600
CHESSMASTER	4.700
CHOPPER X	2.300
DEEP SPACE	5.500
ENDURO RACER	4.500
FREE CLIMBING	4.000
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
HMS COBRA (WAR GAME)	4.000
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
OUT RUN	3.900
OBLITERATOR	5.500
PHANTASIE II	8.200
RENAUD	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400

JUEGOS ATARI ST

SENTINEL	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700
TERRORPODS	5.500
TAI PAN	3.900
WINTER OLYMPIAD 88	4.400

ATARI 800 XL/XE

ATARI 65XE (64 K)	**18.900**
LECTOR CASETTE XC12	**5.000**
JUEGOS:	
BMX SIMULATOR	550
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
FRENESIS	550
FEUD	550
HENRY'S HOUSE	550
MICRO RHYTHM	550
MASTERCHESS	550
MONKY MAGIC	550
NINJA	550
PANTHER	550
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
TALLADEGA	550
WINTER WALLY	550

CONSOLAS

CONSOLA ATARI XE: + JOYSTICKS + JUEGO	25.000
JUEGOS:	
BALLBAZER	1.700
CAVERNS OF MARS	1.700
LODE RUNNER	1.700
GATO	2.600
MOON PATROL	1.700
RESCUE ON FRACTALUS	1.700
STAR RAIDERS II	2.600
TENNIS	1.700
CONSOLA ATARI VCS-2600: + 2 JOYSTICKS + JUEGO	8.000
JUEGOS:	
BATTLE ZONE	1.600
CRISTAL CASTLE	2.500
DIG DUG	2.500
FOOTBALL	1.600
GALAXIAN	1.600
JUNGLE HUNT	1.600
JOUST	1.600
KANGAROO	1.600
MARIO BROTHERS	1.600
MS PACMAN	1.600
MILLIPEDE	2.500
Q BERT	2.500
POLE POSITION	2.500
TENNIS	1.600
CONSOLA NINTENDO: +2 JOYSTICKS + SUPER MARIO BROSS	25.000
PISTOLA + JUEGO	11.000
JUEGOS:	
EXCITEBIKE	4.200
GOLF	4.200
ICE CLIMBER	4.200
KUNG-FU	4.200
PINBALL	4.200
PRO WRESTLING	5.750
PUNCH OUT	6.500
SOCCER	4.200
TENNIS	4.200
WRECKING CREW	4.200

*** TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA EXCEPTO EL MATERIAL DE ATARI. TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81.**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

Martianoids
Amstrad

1. En el juego Ghosts'n Goblins siempre decís que tiene final. Yo me lo he pasado tres veces y lo quité porque me aburría..., la verdad es que yo no veo el final por ningún sitio. ¿Seguro que tiene final?
2. El Martinoids, ¿tiene final?
3. ¿Tiene el West Bank final?

Antonio Ruiz Moreno (Madrid)

1. Por desgracia la versión Amstrad del Ghost'sn Goblins mantiene algunas diferencias con las otras, por ejemplo sólo podemos usar la espada y el personaje muere sin pasar por ningún estado intermedio, otra de las diferencias es que cuando pasas todas las fases vuelves a empezar, sin ver el final (gentileza de los programadores).
2. El Martianoids no tiene auténtico final, sino que una vez que has completado todos los niveles vuelves a empezar.
3. El West Bank sí que tiene final, pero esto no significa que sea fácil de acabar, sino todo lo contrario.

Cargadores
MSX

Poseo un ordenador MSX-DOS de Philips (VG-8235), y cuando introduzco los cargodores del «Gauntlet» y del «Phantomas II» (n.º 26 de MICROMANÍA), el ordenador me da mensajes de error como:

En el Out of Memory in 15 «Gauntlet». Este error no sé cómo corregirlo. En el «Phantomas II» Out of Data in 180. Después de intentar arreglarlo me dice ERROR EN DATAS, pero éstas son correctas.

Miguel Ángel Carvajal (Granada)

El cargador del «Gauntlet» es correcto y tu error no puede ser otro más que cargar un programa y no reinstaurar el sistema antes de ejecutar el cargador.
En cuanto al cargador del «Phantomas II», podemos decirte que es también correcto y que el fallo que puede tener es no incluir el signo «#» al final de la línea 370.

Army Moves
Spectrum

1. ¿Cuál es la clave de la segunda parte del juego Army Moves para Spectrum?
2. Este mismo juego tiene dos randomizes. ¿En cuál de ellos, se deben meter los pokes?

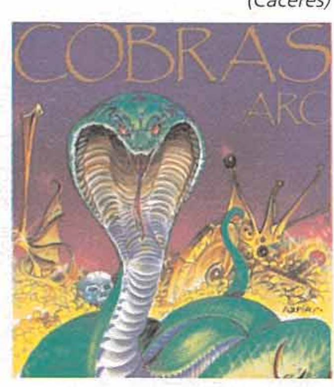
Juan Carlos Abad Echavoguen (Madrid)

1. La clave de la segunda parte de Army Moves es: 27351.
2. Los pokes no los podrás reproducir en ninguno de los RANDOMIZES, por estar el juego protegido. Para introducirlos, necesitarás de un cargador. En MICROMANÍA n.º 27 tienes uno disponible.

Cobra's Arc
Spectrum

1. ¿Cuál es el objetivo del Cobra's Arc?
2. ¿En el juego Platoom cómo y dónde se deben de colocar los explosivos para volar el puente?
3. ¿En qué número de MICROMANÍA está el cargador y mapa de Gauntlet I y Skool Daze?

Juan Andrés Corbacho (Cáceres)

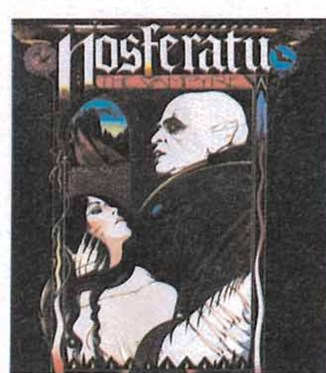


1. El objetivo de este juego es penetrar en el palacio de Cobra, para ello tendrás que buscar la espada, cruzar el mar con la barca y matar al dragón del laberinto que custodia la entrada del palacio.
2. Tienes que pasar por encima del puente y las cargas se irán depositando solas.
3. Los números de MICROMANÍA son el 20 para el Gauntlet y el especial n.º 2 para el Skool Daze que dispone de mapa.

Nosferatu
Commodore

1. ¿Es posible hacer un reset casero?
2. ¿Han publicado el mapa del Nosferatu? En este juego, ¿cómo se sale del castillo?

Rafael Aldana (Madrid)



1. Sí, una forma de hacerlo es utilizando un cable para unir las patillas 1 y 3 del Port del usuario. De todas formas, te aconsejo que no lo hagas tu mismo, ya que puedes dañar seriamente tu ordenador, por lo que es mejor que te compres uno ya hecho.
2. El mapa del Nosferatu ha sido publicado en el número 22. Para salir del castillo es necesaria la llave, la cual se encuentra colgada en una percha al lado de la cocina, en la pantalla donde hay una puerta que lleva a la escalera de los sótanos. El cargador para Commodore está en el número 33.

CYBERNOID

Saqueo en la galaxia

Raffaele Cecco, autor del famoso Exolon, vuelve a sorprendernos con un nuevo y trepidante arcade muy en la línea del programa anterior, en el que la acción y la adicción sin límite son los mejores ingredientes, de un programa que nos hará mantener los ojos fijos en la pantalla, intentando llegar un poco más lejos que el día anterior.

Nuestro objetivo es recorrer los tres niveles de los que se compone una base espacial, para eliminar a los piratas espaciales que se han apoderado de las mercancías que transportaba, recuperando al mismo tiempo los objetos de valor. Las mercancías pueden conseguirse destruyendo algunos de los enemigos que encontraremos en nuestro camino, momento en el que dejarán caer diversos objetos que incrementarán nuestro cargamento. Si al final de cada nivel conseguimos que nuestro depósito almacene mercancía por valor de 1.500 créditos y no se ha consumido el marcador del tiempo restante seremos recompensados con una vida extra y una bonificación equivalente al cargamento acumulado multiplicado por diez. En caso contrario un breve mensaje nos informa de nuestro fracaso pero no ocurre nada grave y continuamos nuestra andadura en un nuevo nivel.

• La única forma de recuperar las mercancías es destruir a los enemigos que aparecen en nuestro camino

Como observaréis en los mapas, los tres niveles presentan muy diversas características. Todos ellos son de forma rectangular pero contienen diferente número de pantallas: 15 para el primer nivel, 23 para el segundo y 32 para el tercero. Los caminos a seguir son bastante tortuosos y retorcidos, pero esto no debe preocuparnos, pues cada pantalla sólo tiene una entrada y una salida, con lo que no tenemos elección en cuanto al camino a seguir. Una vez en una pantalla no es posible retroceder, por lo que antes de atravesar determinada pantalla será preciso observar si no nos dejamos algo importante. Por supuesto, el juego no tiene final, ya que tras la tercera fase vuelve a repetirse la primera y así sucesivamente. Para completar un nivel es necesario introducirse en el ascensor que encontraréis en la última pantalla de cada fase.

Los marcadores

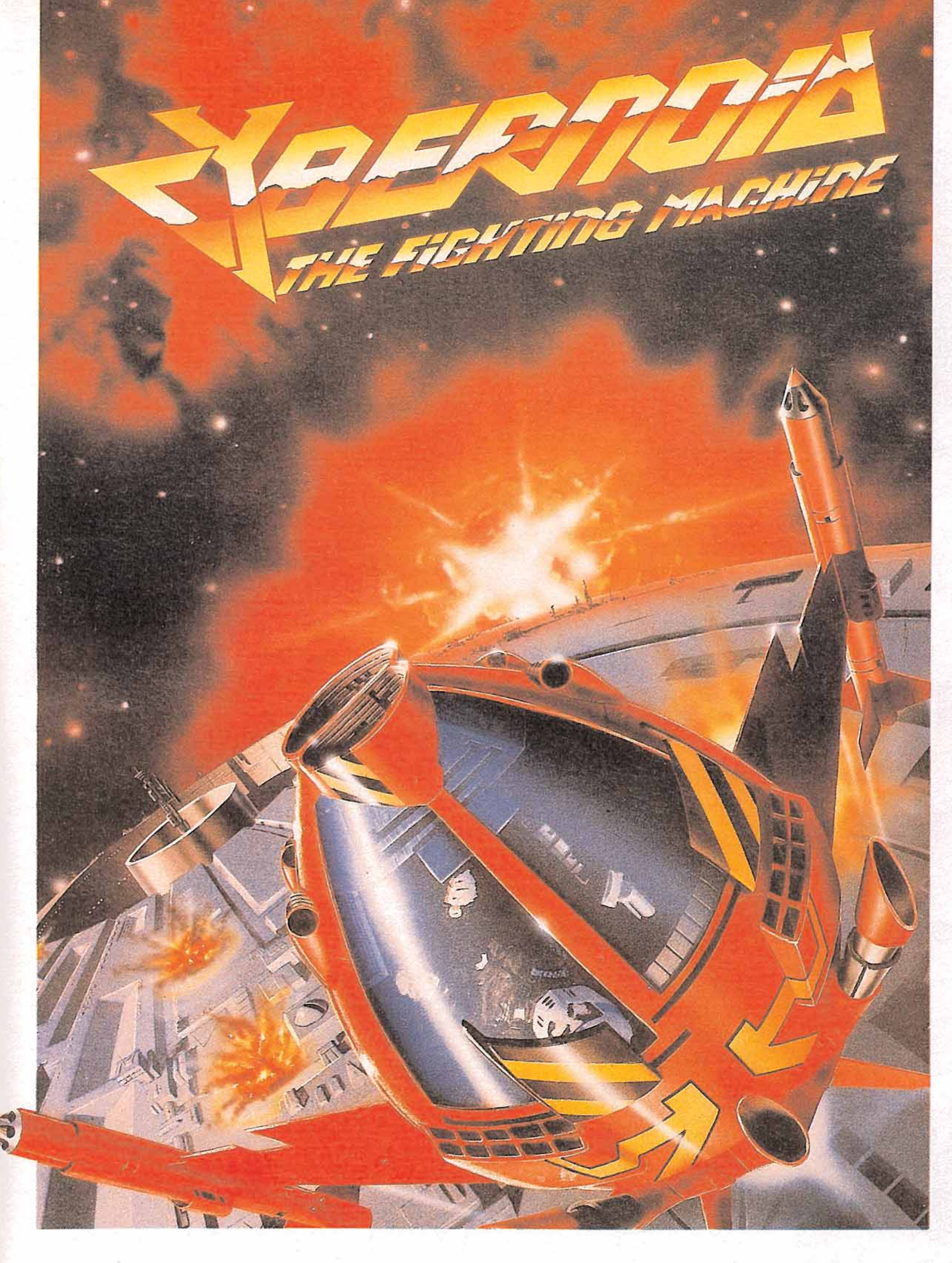
El marcador situado en la parte superior de la pantalla nos presenta en todo momento información de gran utilidad. En el extremo izquierdo se encuentra el marcador de vidas, teniendo en cuenta que comenzamos el juego con cuatro y que podemos obtener una vida extra atravesando el nivel actual con un cargamento superior a 1.500 créditos, antes de que se consuma el tiempo que viene indicado por unas barras situadas en el extremo superior derecho de la pantalla y que se irán consumiendo a medida que avanzamos en nuestro camino.

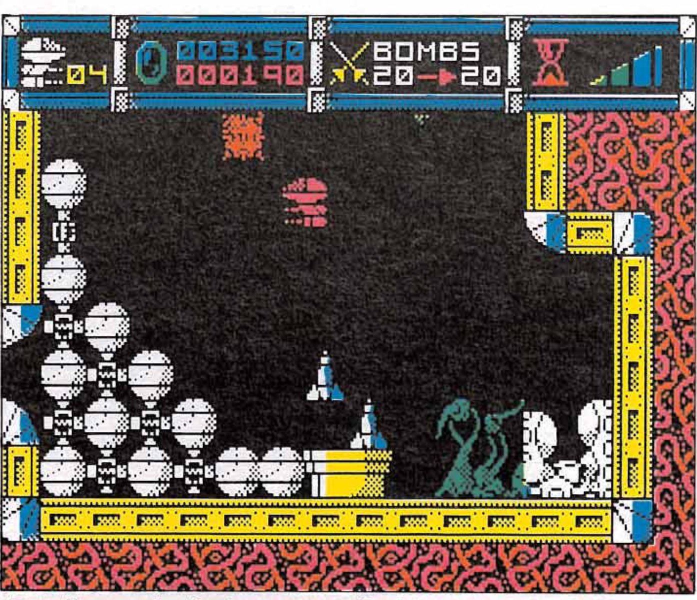
Inmediatamente a la derecha del marcador de vidas nos encontramos con dos marcadores numéricos. El superior refleja nuestra puntuación actual y se incrementará a medida que destruimos enemigos, mientras que el inferior señala el valor del cargamento recogido y se incrementa cuando, tras destruir a un enemigo volador, recogemos el objeto de valor que poseía en caso de tener alguno. Este marcador puede ayudarnos a recordar si disponemos de los 1.500 créditos necesarios para conseguir la vida extra al final del nivel, y volverá a ponerse a cero al llegar a una nueva fase.

El último marcador que nos queda por comentar indica el arma seleccionada y la munición disponible para ese arma en particular.

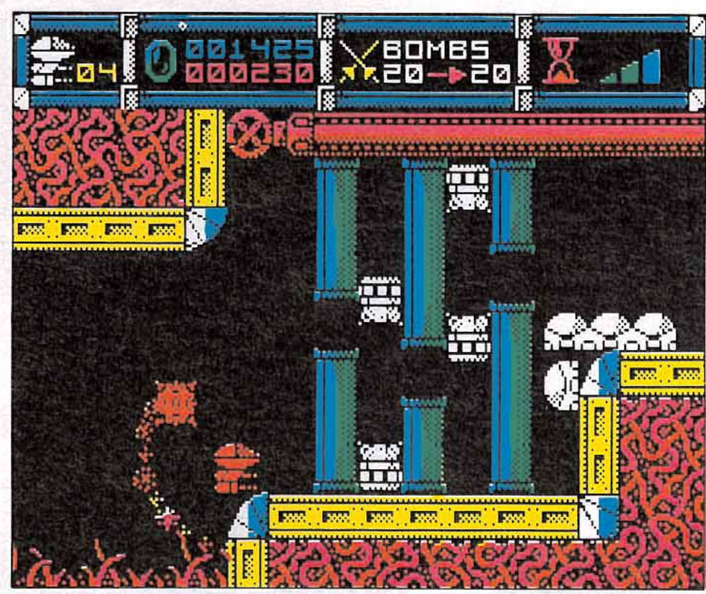
Las armas

Nuestro personaje cuenta con un láser de corto alcance que puede utilizar en todo momento para defenderse de sus atacantes, pero si el jugador deja pulsado el botón de disparo un poco más tiempo del habitual, nuestro personaje hará uso del arma especial que esté seleccionada en ese momento. Existen cinco armas que se seleccionan pulsando una tecla del 1 al 5, apareciendo en el marcador el nombre del arma, un gráfico de





Para llegar a la siguiente pantalla debemos abrirnos hueco entre los obstáculos.



Algunas pantallas se complican hasta lo imposible.

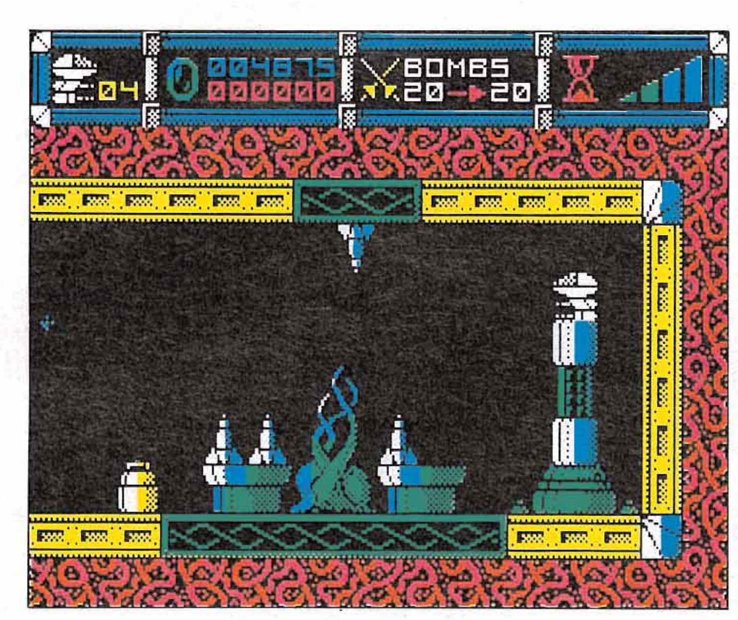
la misma, las veces que nos quedan por usarla y la cantidad de usos de los que disponíamos al principio. Cada vez que somos destruidos estas armas son de nuevo recargadas con sus valores iniciales. Las cinco armas son las siguientes:

• **Bombas** (bombs). Disponemos de 20 al comienzo del juego y sirven para destruir a los enemigos de gran tamaño (árboles gigantes, panales, tanquetas fijas, etc.), y eliminar los bloques que en determinadas pantallas bloquean la salida hacia la siguiente zona. Estas bombas son pseudointeligentes, por lo que su trayectoria será hacia arriba o hacia abajo según sea necesario. Para destruir un enemigo especial habrá que colocarse generalmente a corta distancia de él.

• **Minas** (mines). Al activar una mina aparecerá una pequeña esfera en el lugar que ocupaba nuestro personaje de modo que todo enemigo que se choque con ella será inmediatamente destruido. Por suerte, dichas minas no tienen efectos perjudiciales para nuestro personaje. Contamos inicialmente con 20 minas.

• **Escudo** (shield). Sólo disponemos de un escudo y, como es de suponer, concede inmunidad temporal.

• Existen cinco armas diferentes que podemos utilizar en cualquier momento. Estas son: bombas, minas, escudos, bounces y seekers.



Al comenzar cada una de las fases nuestro personaje aparece prácticamente indefenso.

• **Bolas que rebotan** (bounce). Al utilizar este arma nuestro personaje disparará simultáneamente cuatro bolas que comenzarán a rebotar en los laterales de la pantalla hasta que impacten con algún enemigo. Son también eficaces contra los grandes enemigos que generalmente son sólo sensibles a las bombas. Al principio contamos con cinco de estos ingenios.

• **Buscadores** (seeker). Al pulsar fuego nuestro robot disparará una gran esfera energética que se dirigirá automáticamente hacia un enemigo destruyéndolo sea cual sea su naturaleza. Sin embargo parece que existe cierto orden de prioridades y que estos buscadores tienen tendencia a destruir en primer lugar los misiles que pueda haber en pantalla y más adelante panales y cañones. Estas armas no son eficaces contra los enemigos voladores normales, y si en la pantalla actual no hay ningún objeto especial, que pueda servirles de blanco, el disparo de un buscador supondrá que éste se pierda en el vacío.

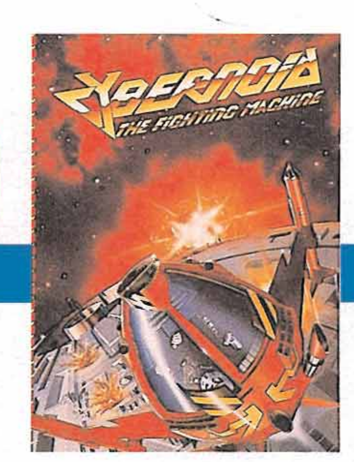
Los enemigos

• **Enemigos voladores.** Son los más abundantes pero no por ello menos peligrosos. Disparan continuamente y no dejan de aparecer, de modo que la pantalla puede llegar a llenarse materialmente de tan molestos seres. Pueden ser destruidos con los disparos habituales y al explotar algunos de ellos dejarán caer un objeto especial (esfera giratoria o cápsula de armamento) o un objeto valioso que al ser recogido hará que se incremente el marcador del cargamento de nuestro robot. Si la pantalla tiene una salida en la parte inferior los objetos que caigan se perderán al llegar al borde de la misma.

• **Monstruos de las columnas.** Algunas pantallas poseen columnas dispuestas en grupos de dos entre las cuales se desplazan unos peligrosos monstruos en parejas que son totalmente inmunes a todo armamento conocido por lo que no pueden ser destruidos, sólo esquivados. Dichos monstruos se deslizan verticalmente manteniendo siempre una distancia fija entre ellos, por lo que la única forma de esquivarlos será calcular el momento apropiado para atravesar las columnas por los estrechos huecos que poseen.

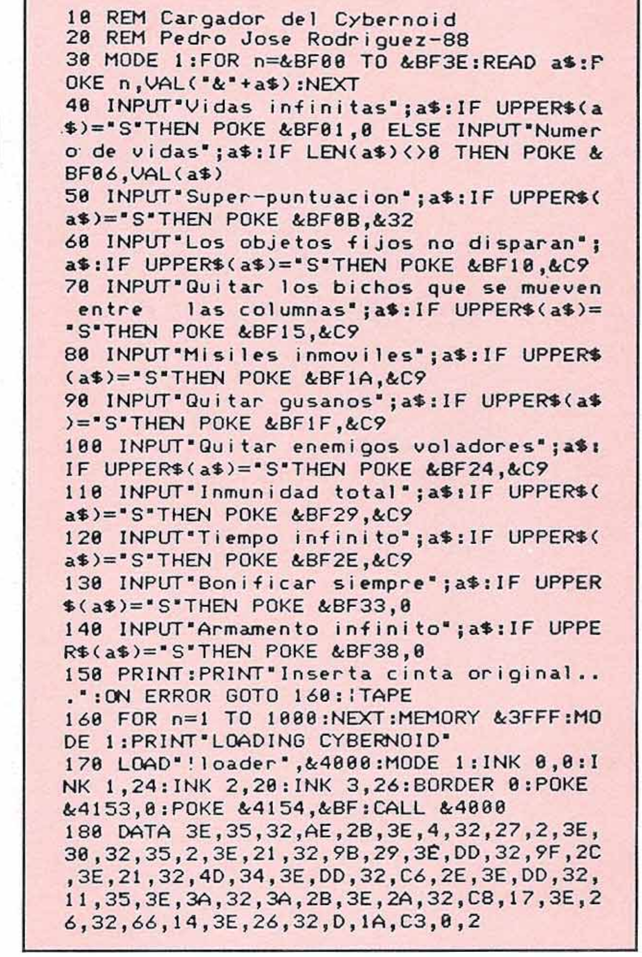
• **Gusanos.** Son también indestructibles y se mantienen en continuo movimiento arrastrándose por el suelo siguiendo constantemente la línea de la pantalla, lo que puede llevarles a bordear el techo, las irregularidades del terreno e incluso las columnas que indicábamos en el apartado anterior. Hay gusanos de diferentes longitudes según el número de blo- ▶

CYBERNOID



MAPA

SÍMBOLOS
T—TRANSPORTADOR S—SALIDA

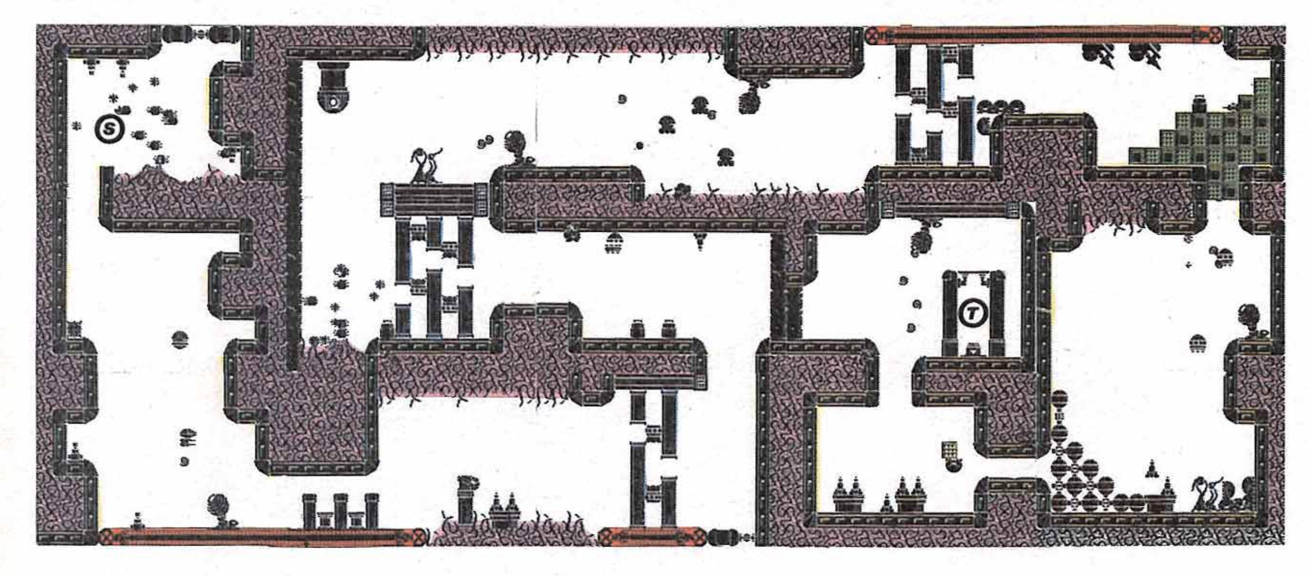


AMSTRAD

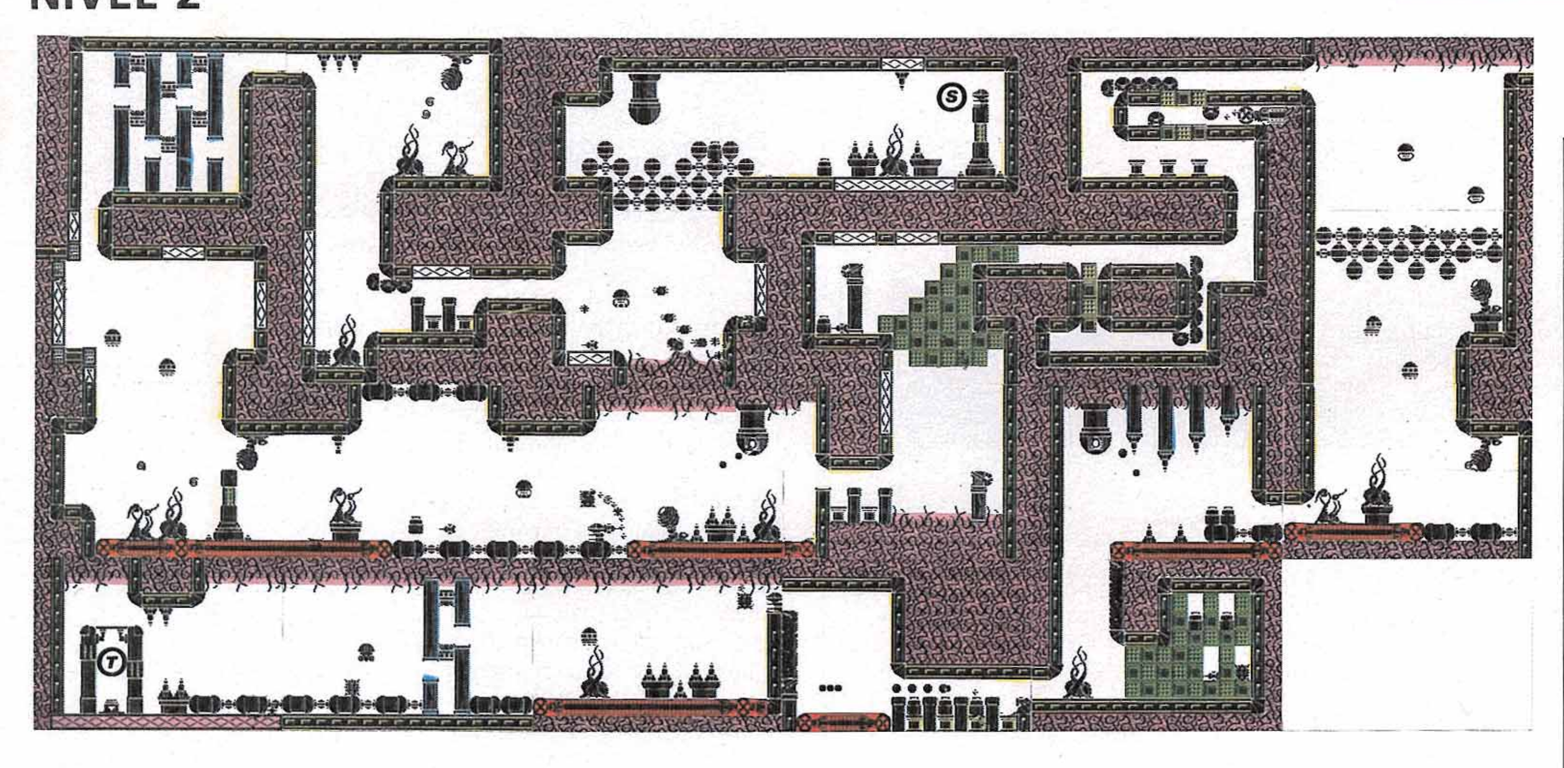
```
10 REM Cargador del Cybernoid
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF3E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &
BF06,VAL(a$)
50 INPUT"Super-puntuacion";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF0B,&32
60 INPUT"Los objetos fijos no disparan";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF10,&C9
70 INPUT"Quitar los bichos que se mueven
 entre   las columnas";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF15,&C9
80 INPUT"Misiles inmoviles";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1A,&C9
90 INPUT"Quitar gusanos";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF1F,&C9
100 INPUT"Quitar enemigos voladores";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF24,&C9
110 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF29,&C9
120 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF2E,&C9
130 INPUT"Bonificar siempre";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF33,0
140 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF38,0
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 160:|TAPE
160 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:MO
DE 1:PRINT"LOADING CYBERNOID"
170 LOAD"!loader",&4000:MODE 1:INK 0,0:I
NK 1,24:INK 2,20:INK 3,26:BORDER 0:POKE
&4153,0:POKE &4154,&BF:CALL &4000
180 DATA 3E,35,32,AE,2B,3E,4,32,27,2,3E,
30,32,35,2,3E,21,32,9B,29,3E,DD,32,9F,2C
,3E,21,32,4D,34,3E,DD,32,C6,2E,3E,DD,32,
11,35,3E,3A,32,3A,2B,3E,2A,32,C8,17,3E,2
6,32,66,14,3E,26,32,D,1A,C3,0,2
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

NIVEL 1



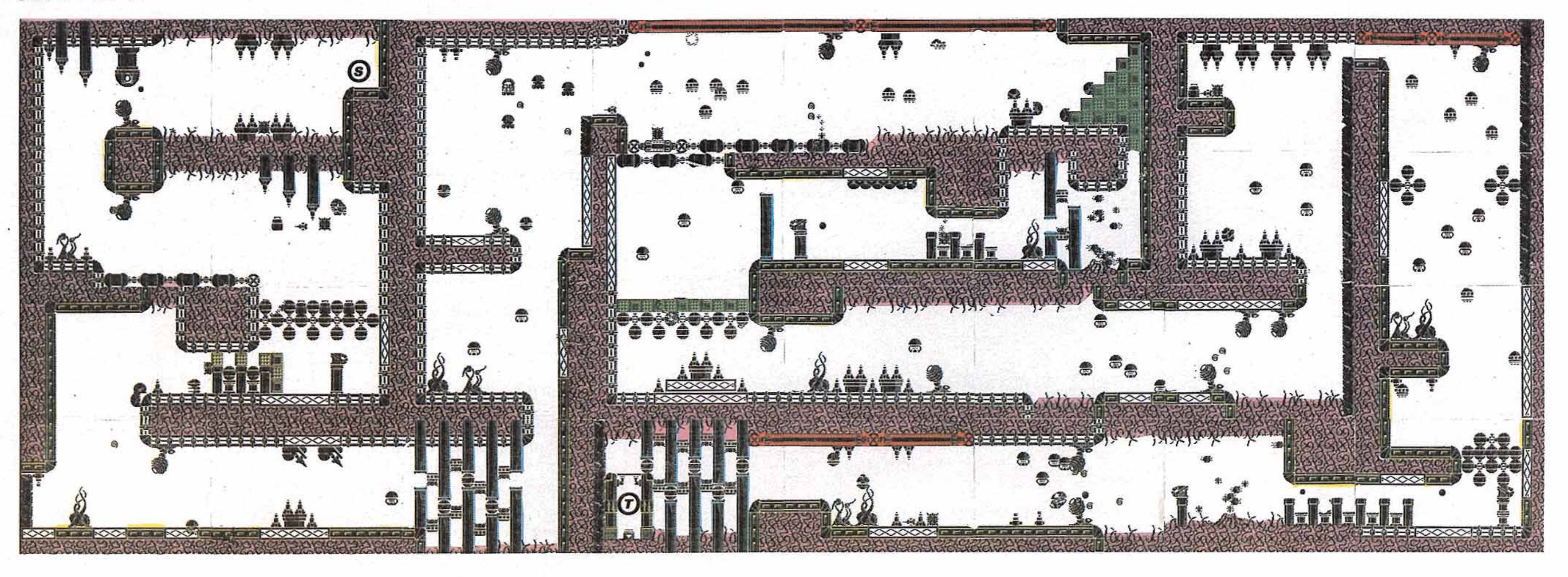
NIVEL 2



POKES SPECTRUM

NUMERO DE VIDAS:
POKE 25941,N
VIDAS INFINITAS:
POKE 36687,0
ESCUDO INFINITO:
POKE 27327,0
ARMAMENTO INFINITO:
POKE 31818,0
SIN ENEMIGOS LIBRES:
POKE 39919,0
POKE 39915,0
TIEMPO QUE DURA EL ESCUDO:
POKE 32394,N
VIDAS INFINITAS Y EMPEZAR EN COORDENADAS ANTERIORES:
POKE 36701,201
POKE 36702,0
POKE 36703,0
COORDENADAS HACIA LAS QUE TIENDE EL MUÑECO EN CAIDA LIBRE:
POKE 26768,X
POKE 26769,Y

NIVEL 3



SPECTRUM

```
 30 REM *      AMADOR        *
 40 REM *     MERCHAN        *
 50 REM *      RIBERA        *
 60 REM *    30/04/1988      *
 70 REM * ---------------- *
 80 REM *     CYBERNOID      *
 110 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLS : CLEAR VAL "
25799"
 120 FOR f=VAL "25800" TO VAL "2
5826"
 130 READ a: POKE f,a: NEXT f
 140 DATA 62,0,55,221,33,33,252,
17,17,0,205,86
 150 DATA 5,62,255,55,221,33,4,1
01,17,252,154,205,86,5,201
 160 INPUT "numero de vidas",a
 170 IF a<NOT PI OR a>VAL "255"
THEN GO TO VAL "160"
 180 INPUT "vidas infinitas?",a$
 190 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T b=NOT PI: LET bb=VAL "5": GO T
O VAL "210"
 200 LET bb=NOT PI
 210 INPUT "infinitas vidas y vo
lver a empe-zar en coordenadas a
nteriores a la muerte?",a$
 220 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T c=VAL "201": LET c1=NOT PI: LE
T c2=NOT PI: LET cc=VAL "5": GO
TO VAL "240"
 230 LET cc=NOT PI
 240 INPUT "sin enemigos libres?
",a$
 250 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T d=NOT PI: LET d1=NOT PI: LET d
d=VAL "5": GO TO VAL "270"
 260 LET dd=NOT PI
 270 INPUT "escudo infinito?",a$
 280 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T e=NOT PI: LET ee=VAL "5": GO T
O VAL "300"
 290 LET ee=0
 300 INPUT "tiempo de duracion d
el escudo? -original = 90- ";f
 310 IF f<NOT PI OR f>VAL "255"
THEN GO TO VAL "300"
 320 INPUT "armamento infinito?"
,a$
 330 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T g=NOT PI: LET gg=VAL "5": GO T
O VAL "342"
 340 LET gg=NOT PI
 342 PRINT INK 2;"         INSERTA
CINTA ORIGINAL        "
 344 PRINT INK 2;"             TRAS
LA PANTALLA           "
 345 PAUSE 50
 350 RANDOMIZE USR VAL "25800"
 360 POKE VAL "25941",a
 370 IF bb=VAL "5" THEN POKE 366
87,b
 380 IF cc=VAL "5" THEN POKE VAL
"36701",c: POKE VAL "36702",c1:
POKE VAL "36703",c2
 390 IF dd=VAL "5" THEN POKE VAL
"39915",d: POKE VAL "39919",d1
 400 IF ee=VAL "5" THEN POKE VAL
"27327",e
 410 POKE VAL "32394",f
 420 IF gg=VAL "5" THEN POKE VAL
"31818",g
 430 RANDOMIZE USR VAL "25860"
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

COMMODORE

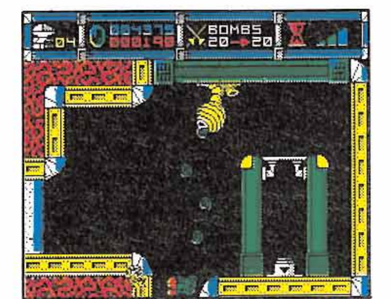
```
10 REM *** CARGADOR CYBERNOID
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=282TO312:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>3233 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATOS DEL DATA";:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THEN POKE 294,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="N"THEN POKE 299,44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)";A$:IFA$="N"THEN POKE 304,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,26:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,1,141,207,2,96,234,169,36,141,198,112,169,44,141
110 DATA 83,45,169,0,141,60,91,76,36,8,70,86,67
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

ques individuales que posean.

• **Misiles.** Solamente pueden ser destruidos con armamento especial y permanecen inmóviles hasta que el robot se cruza en la línea correspondiente a la dirección en la que están apuntando, momento en el que salen disparados al encuentro de nuestro personaje. La rapidez será generalmente la única ayuda para esquivarlos.

• **Armas fijas.** Aquí podemos incluir a los panales gigantes, temibles por los continuos disparos que surgen de su boca, los cañones que abren intermitentemente su portezuela para permitirles disparar y las tanquetas que disparan horizontalmente cuando nuestro personaje se cruza en su línea de tiro. Los dos primeros artilugios pueden ser destruidos con armamento especial pero las tanquetas son totalmente indestructibles.



• **Objetos diseñados** únicamente **para molestar.** Aquí señalamos los árboles gigantes y las cúpulas del techo, todos ellos sensibles al armamento especial, y las esferas y ladrillos que taponan el camino de nuestro robot o el acceso a nuevas pantallas. Mientras que las esferas pueden ser destruidas con el láser normal, los ladrillos solamente pueden ser destruidos con las bombas.

Las ayudas

• **Esfera giratoria.** Al recogerla comenzará a describir círculos alrededor de nuestro personaje destruyendo todo lo que se encuentre en su camino, incluyendo enemigos en principio peligrosos, por lo que resulta de lo más divertido caminar con ella destrozando todo lo que vaya tocando. El sentido de giro de la esfera varía con el cambio de movimiento del robot, aspecto que ha de ser tenido muy en cuenta a la hora de avanzar con ella.

• **Cápsula de armamento.** Incrementa en una entidad el arma especial seleccionada actualmente.

• **Cañón trasero.** Con apariencia de aguja, al recogerlo proporciona al robot un cañón que le permite disparar en dos direcciones. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

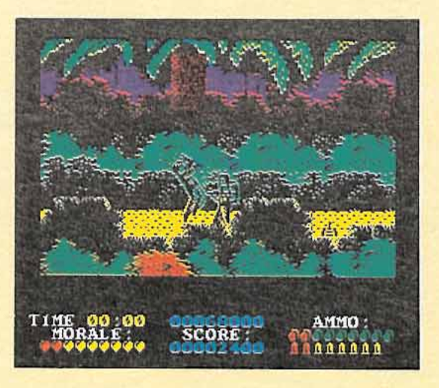
POKES AMSTRAD	
VIDAS INFINITAS....................	POKE &2BAE,0
NUMERO DE VIDAS....................	POKE &227,N
SUPERPUNTUACION....................	POKE &235,&32
OBJETOS FIJOS NO DISPARAN..........	POKE &299B,&C9
QUITAR LOS BICHOS DE LAS COLUMNAS..	POKE &2C9F,&C9
MISILES INMOVILES..................	POKE &344D,&C9
QUITAR GUSANOS.....................	POKE &2EC6,&C9
QUITAR ENEMIGOS VOLADORES..........	POKE &3511,&C9
INMUNIDAD..........................	POKE &2B3A,&C9
TIEMPO INFINITO....................	POKE &17C8,&C9
BONIFICACION SIEMPRE...............	POKE &1466,0
ARMAMENTO INFINITO.................	POKE &1A0D,0

POKES COMMODORE	
VIDAS INFINITAS............	POKE $70C6,$24
INMUNE A TODO..............	POKE $2D53,$2D
ARMAMENTO ILIMITADO........	POKE $5B3C,$00
ARRANQUE...................	SYS $0824

CARGADORES

PLATOON — AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Platoon
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:sum=0:FOR n=&A000
 TO &A0AB:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE
n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>15278 T
HEN PRINT"ERROR EN LOS DATA":END
40 INPUT"Cargar cualquier fase";a$:a=&A0
37:GOSUB 230
50 INPUT"Cargar por separado en el 6128"
;a$:a=&A03B:GOSUB 230
60 CLS:PRINT"POKES DE LA PRIMERA FASE":P
RINT
70 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A057,&3A
80 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A05C,&C9
90 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A04D,&3A
100 INPUT"Moral infinita";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A052,&C9
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A063,&3A
130 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A06E,&3A:POKE &A073,
1
140 INPUT"Moral infinita";a$:a=&A077:b=&
A083:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A087,&21
170 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A09B,&3A
180 INPUT"Moral infinita";a$:a=&A08B:b=&
A099:GOSUB 250
190 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A0A0,0
200 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &A0A5,&3A
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 22
0:|TAPE
220 MODE 1:LOAD"!",&8003:CALL &A000
230 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO a+
2:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO b:
POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,25,F
3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,
B1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
1,A0,11,10,FF,ED,53,E3,45,1,6B,0,ED,B0,2
1,18,2,22,54,51,AF,32,80,44,C3,0,40
280 DATA 3A,0,10,FE,B6,28,3E,FE,20,28,16
,3E,FD,32,D6,8,3E,2A,32,78,10,3E,FD,32,6
A,9,3E,C3,32,AA,8,18,47,3E,FD,32,E9,B,32
,7A,7,32,48,15,3E,FD,32,C7,18,3E,CD,32,8
9,9,AF,32,91,2,32,D9,4,32,DA,4
290 DATA 32,B4,C,18,23,3E,FD,32,11,10,AF
,32,18,10,32,19,10,32,65,16,3E,C9,32,1D,
16,3E,FD,32,9C,8,3E,66,32,55,2,3E,FD,32,
2C,5,C3,40,0
```



Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

CHAIN REACTION — SPECTRUM 48 K

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL           Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 43646,0: POKE 42499,0:
 POKE 40642,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43339,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33603,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```



Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

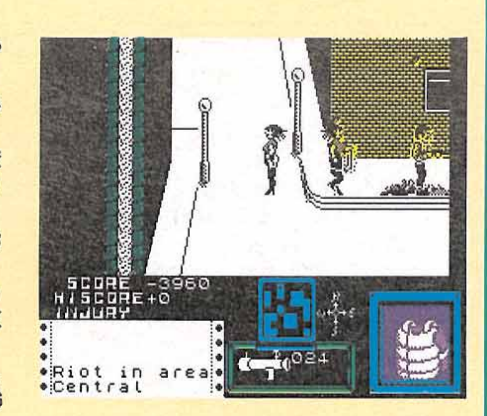
CHAIN REACTION — SPECTRUM 128 K

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM 128K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL           Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 40777,0: POKE 42631,0:
 POKE 43778,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42154,167: POKE 42249,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43471,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33640,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```

DEATH WISH 3 — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Death wish 3
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)<>"S"THEN POKE &A027,58
50 INPUT"Municion infinita? ",a$:IF UPPE
R$(a$)<>"S"THEN POKE &A02C,53:INPUT"Muni
cion maxima? ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN
POKE &A031,127:POKE &A036,127:POKE &A03B
,127:POKE &A040,127
60 INPUT"Quieres super-puntuacion? ",a$:
IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &A045,3:POKE
 &A046,32
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80:|TAPE
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,25,A0,11,0,3,1,28,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,1
,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,C9,32,19,26
,3E,AF,32,8E,21,3E,1E,32,A9,43,3E,A,32,A
2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A8,43,21,0,0
,22,D6,27,C3,84,3
```



Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

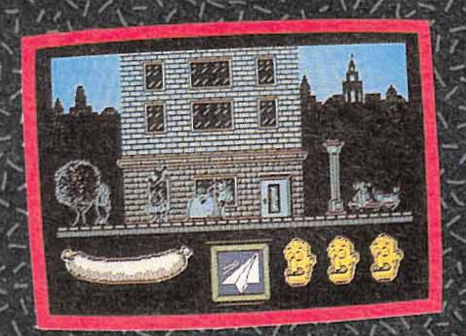
NOTA

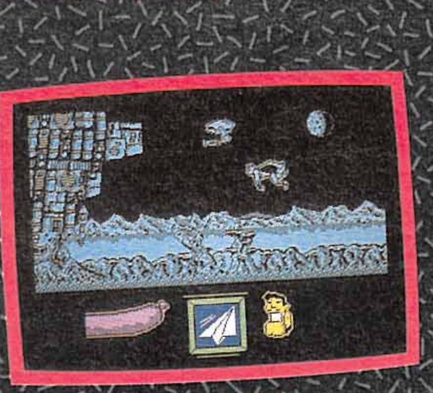
Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo. Por favor juega limpio y envíanos sólo tus propios cargadores.

¡DALE MARCHA A TU ORDENADOR!

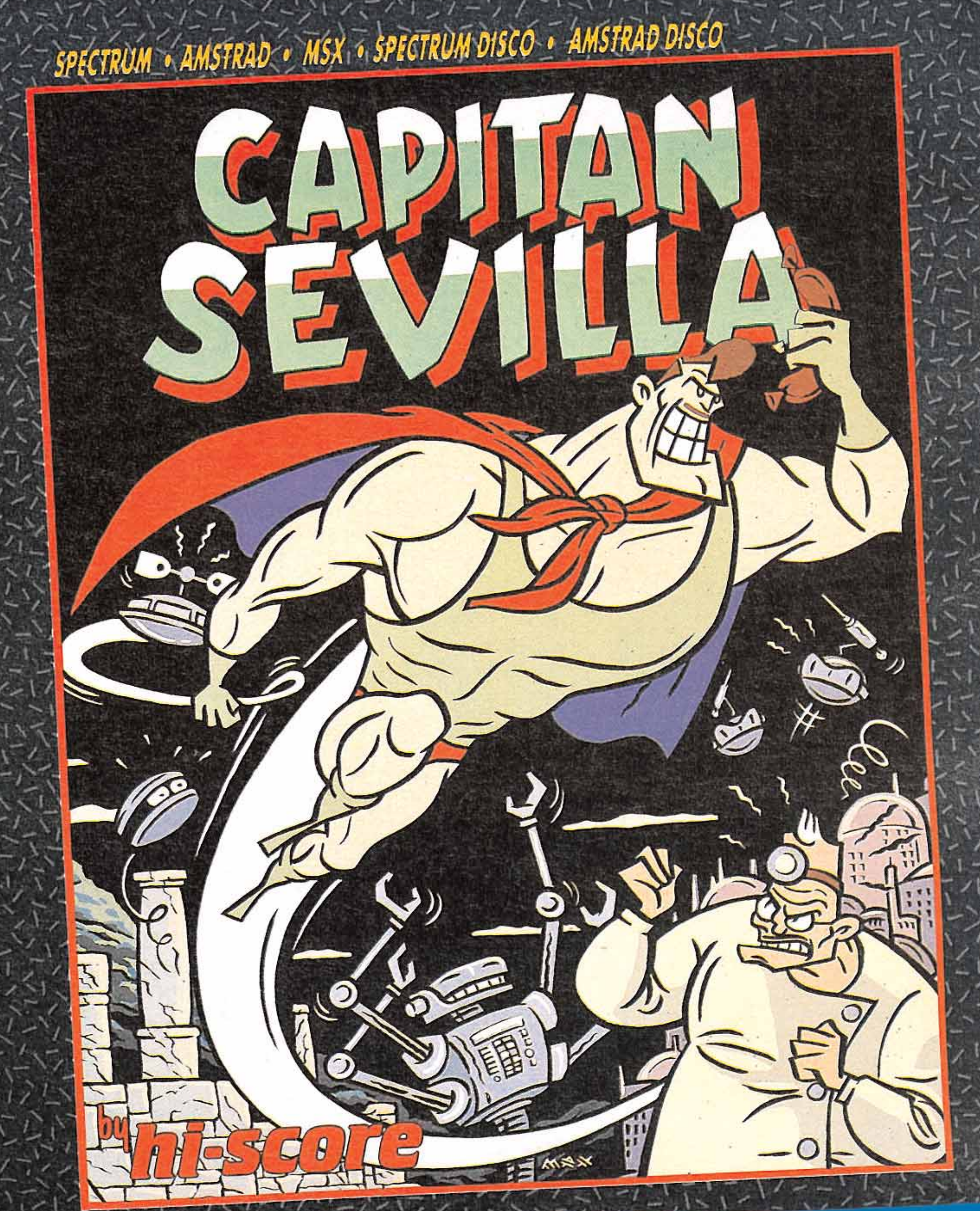
MAS ALLA DE SUPERMAN!

CAPITAN SEVILLA

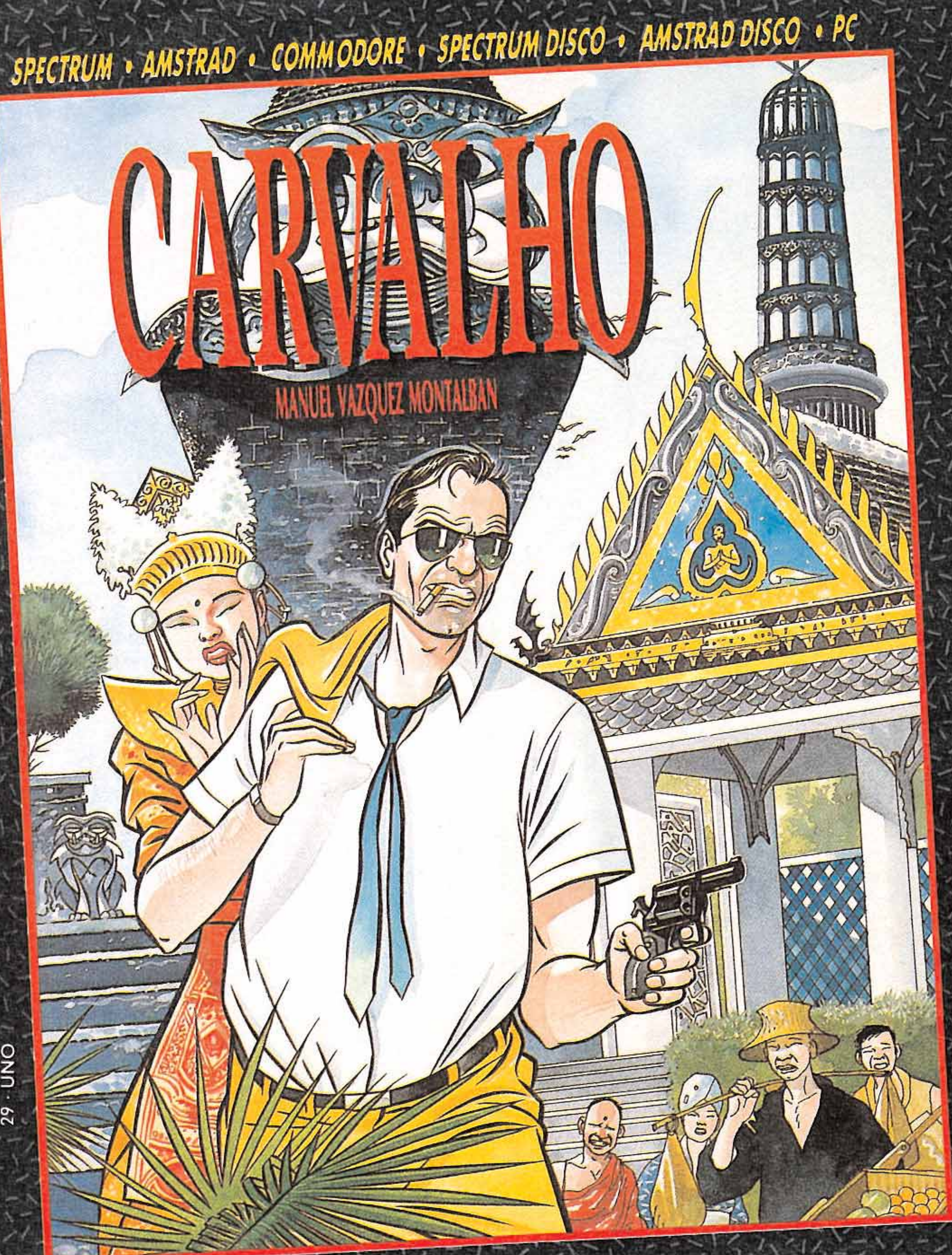




Existe un terrible Científico Loco, al que no le gusta nada como van las cosas en este planeta y ha decidido cambiarlo todo sin consultar a nadie. El Capitán Sevilla, que detesta que no le consulten, va a pararle los piés. Puede hacerlo pero... necesita una morcilla para conseguir sus poderes. Búscala.







AL ESTILO MONTALBAN

CARVALHO

Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara la dura Barcelona, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.







S.O.S. WARE

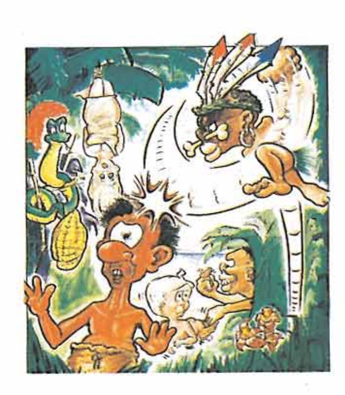
Three Weeks in Paradise

Amstrad

1. En la habitación que se abre en el muro con el agujero que está al lado del pozo, hay una araña que siempre me mata y una llave. ¿Cómo me puedo librar de la araña? ¿Para qué sirve la pinza del cangrejo, la concha y el sacacorchos?

2. ¿Dónde está el bote de espinacas y el cacahuete?

Elena Sánchez (Madrid)



1. El goldfish bowl nos protegerá de la araña. La llave sirve para abrir el armario que hay bajo el agua.

2. La pinza sirve para quitarle la espina al león que custodia la cacerola donde está Herbert. Con la concha baja al pozo y llénala con las gotas que caen, luego se echa a la cacerola y ya estará libre Herbert. El sacacorchos, junto con la botella, se utiliza con el presunto cacahuete (que es un coco) y sirve para obtener aceite.

El coco está detrás del cocodrilo, y el bote está en el fondo de la playa.

Cargador Universal

Spectrum

1. El otro día cargué el cargador código máquina de la revista MICROMANÍA n.º 34. Después decidí probarlo. Todo funcionaba correctamente hasta que me pidió DATOS; (después de pedir LÍNEA). Cuando metí los datos me puso SUBSCRIPT WRONG en la línea 1215. Por más que revisé dicha línea no encontré nada anormal. ¿Me podríais indicar dónde está el error, (si es que lo hay), y cómo se soluciona?

2. ¿Existe algún listado o poke de vidas infinitas para el juego ARKANOID? ¿En qué revista está?

3. ¿Cómo se meten los pokes en el Indiana Jones, en el Rygar y en el Paper Boy?

Eduardo Carrasco Alonso (Guipúzcoa)

1. El cargador publicado en la revista funciona correctamente. El problema que señalas no tiene por qué estar en la línea 1215, por tanto, vuelve a repasar todo el listado.

2. Encontrarás información y POKES del juego ARKANOID en la revista número 24.

3. Los juegos que señalas están protegidos, por tanto, necesitarás de los correspondientes cargadores para introducir los POKES.

The Staff of Karnath

Commodore

En el The Staff of Karnath hay una habitación en la que hay una pieza del pentágono en forma de «Z», ¿cómo se coge?

Javier González Martínez (Vizcaya)

El The Staff of Karnath ha sido ampliamente comentado en el número 17.

Renegade y Supercycle

Amstrad

1. Nos gustaría saber lo que es un poke y un cargador y, cómo se utiliza cada uno de ellos.

2. ¿Cómo se pasa la segunda fase de Renegade?

3. ¿Qué hay que hacer cuando se acaba la segunda partida en el Supercycle?

Eduardo Peña Lasala (Logroño)

1. Poke no es ni más ni menos que una instrucción de Basic que permite alterar el valor de una posición de memoria. Conociendo la ubicación en memoria de las diferentes rutinas que componen un programa (normalmente un juego), podemos alterar éstas en nuestro beneficio (cambiar el número de vidas, eliminar enemigos...). Se llaman genéricamente «pokes» a las direcciones de memoria junto con los valores que hay que colocar en ellas. Un cargador es un programa que carga el juego (valga la redundancia) y lo pokea. Los pokes se colocan en el cargador del propio juego, antes de la orden CALL, los cargadores basta con teclearlos, ejecutarlos y seguir las instrucciones que nos den.



2. La segunda fase del Renegade se subdivide en otras dos: en la primera debemos desmontar «delicadamente» de sus motos a los simpáticos «ángeles del infierno», para ello utilizaremos el salto con patada en el aire. Después, y sin perder ni un segundo, hay que eliminar al resto de la banda (esta vez nos atacan a pie), el golpe más contundente es el que hemos utilizado contra los motoristas, aunque también podemos abatirlos a puñetazos.

3. Cuando se acaba la segunda partida no hay que hacer nada especial, por lo que decís en la carta deducimos que se os cuelga o algo así, en ese caso es que vuestro programa no funciona correctamente.

Arcade Machine

Los videojuegos más espectaculares

Como recordaréis, en nuestro anterior número vio la luz esta nueva sección por la que desfilarán todas las novedades —y por qué no algún que otro clásico— del mundo de las máquinas de videojuegos.

En esta ocasión el turno le corresponde a «Final Lap», «Fighting Soccer» y «Vulcan Venture», dos simuladores deportivos y un arcade galáctico respectivamente, con unos gráficos y unos efectos especiales capaces de sorprender al más exigente de los videoadictos... Pasad y ved, si no nos creéis.

• "Final Lap", la máquina que Namco acaba de presentar, es con diferencia el más espectacular simulador automovilístico de la actualidad.

FINAL LAP

Toda la emoción de la Fórmula 1

Aunque sin duda no es esta la primera vez que una máquina de videojuegos aborda el fascinante mundo de las carreras de Fórmula 1, sí es cierto que «Final Lap», la máquina que Namco acaba de presentar al público, es con diferencia la más espectacular y realista de cuantas hemos podido ver.

Tanto los gráficos, como los sonidos o los movimientos, y muy especialmente el scroll de pantalla, son sencillamente soberbios, logrando desde el principio de la partida hacernos creer que nos encontramos en plena competición.

Otro detalle que contribuye a aumentar la sensación de realismo es la inclusión en la parte superior de la pantalla de dos zonas que simulan ser los espejos retrovisores situados a ambos lados del coche. Así podremos observar tanto qué coches tenemos enfrente como cuáles tenemos a nuestras espaldas.

Como en la mayoría de simuladores automovilísticos, nuestro objetivo consiste en dar una serie de vueltas dentro de un tiempo limitado, quedando fuera de la competición si no conseguimos alcanzar la meta en ese margen de tiempo.

«Final Lap» es sin duda una de esas máquinas superadictivas que pueden poner en serio peligro la integridad de nuestros sufridos bolsillos. No digáis que no os hemos advertido.

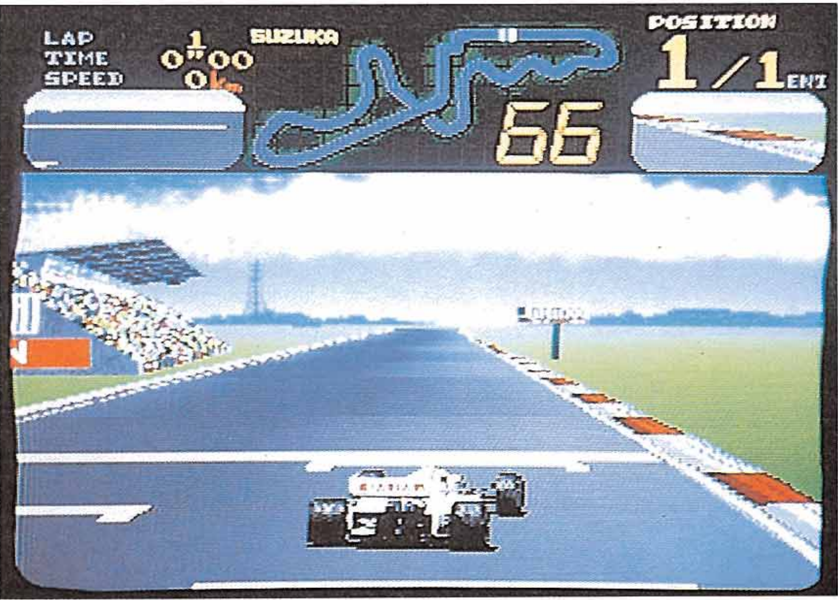
FIGHTING SOCCER

Partido a muerte

Seguro que muchos de los miles de aficionados con que cuenta al fútbol en nuestro país han soñado más de una vez con imitar las proezas de los Maradona, Pelé, Gullip, Míchel o cuantas estrellas ha conocido este apasionante deporte. Sin embargo, una vez con las botas puestas y el uniforme de su equipo favorito, han comprobado cómo lo que desde las gradas parecía muy sencillo no lo es tanto sobre el terreno, sobre todo cuando somos nosotros los que intentamos hacerlo...

Pues bien, los señores de SNK se han propuesto librarnos de esta frustración, y como tratar de enseñarnos a jugar uno a uno iba a resultar un tanto difícil y seguramente improductivo, han hecho algo mucho mejor: «Fighting Soccer», una fantástica máquina de videojuegos que imita al detalle el desarrollo de un partido de fútbol. Si bien tampoco os aseguramos que os vayáis a convertir en estrellas del balompié, por lo menos conseguiréis realizar alguna que otra jugada antológica y, por qué no, algún gol de bandera, y todo ello desde luego con la mitad de esfuerzo y de sudores infructuosos.

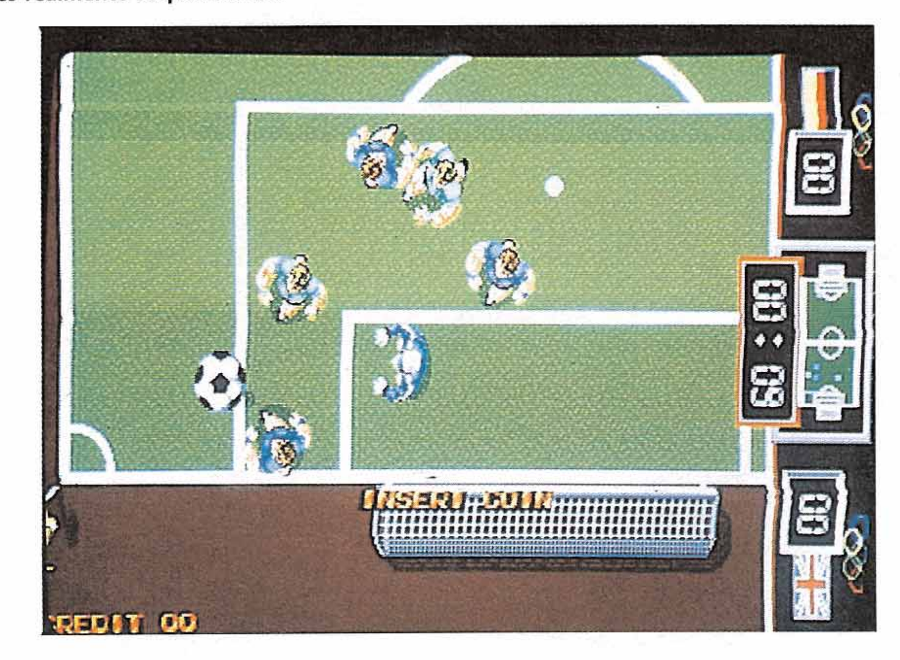
No os vamos a explicar el desarrollo del juego, pues éste coincide exactamente con el de



El realismo conseguido por «Final Lap» es realmente sorprendente.

● **Con "Fighting Soccer" podremos conseguir alguna que otra jugada antológica y por qué no, algúna de bandera.**





«Fighting Soccer» imita a la perfección el desarrollo de un partido de fútbol.

un partido real, pero sí os vamos a decir que gracias al gran nivel gráfico y a los excelentes movimientos «Fighting Soccer» hará las delicias de todos los aficionados al fútbol y en general las de los aficionados a las máquinas de videojuegos.

Mención especial requiere la opción de que dos jugadores compitan entre sí... iros buscando la víctima apropiada.



Los gráficos de «Vulcan Venture» son muy superiores a los anteriores juegos de la Saga «Nemesis».

VULCAN VENTURE

La culminación de la saga Nemesis

Konami vuelve al ataque. Si con la realización de «Nemesis» causó una auténtica revolución dentro del mundo de los arcades espaciales —o como más familiarmente los conocemos, «masacramarcianos»—, y con las posteriores entregas de la saga, «Nemesis II» y «Salamander», logró cotas hasta entonces absolutamente inimaginables, «Vulcan Venture», la nueva —no sabemos si la última— continuadora de la serie, es simplemente la culminación de todo un estilo de hacer buenos juegos, algo que ha mantenido la compañía japonesa desde que allá por los setenta comenzara a fabricar máquinas de videojuegos.

● **"Vulcan Venture" es la culminación de todo un estilo de hacer buenos juegos.**

Pese a que en realidad «Vulcan Venture» sigue prácticamente el mismo desarrollo que sus predecesores, todo lo concerniente a efectos sonoros, y sobre todo lo relativo a los aspectos gráficos ha sido notablemente mejorado, por lo que teniendo en cuenta que éste era ya francamente bueno, se ha logrado realizar una de las máquinas más espectaculares de cuantas han desfilado por las salas recreativas.

Nuestra misión consiste en recorrer una serie de escenarios que se desplazan horizontalmente destruyendo o esquivando los cientos de enemigos que sobre nosotros se avalanzan. Al destruir algunos de ellos, éstos liberarán unas cápsulas especiales que al ser recogidas servirán para aumentar el potencial de nuestro armamento con láseres, bombas, escudos, disparos laterales y un sinfín de ingenios a cual más potente.

Al final de cada fase nos espera un gigantesco enemigo, último escollo que tendremos que superar antes de acceder a la siguiente fase.

«Vulcan Venture» es un fantástico arcade con un grado de adicción insuperable. Por cierto, tal vez como ocurrió con sus predecesores no tardaremos en verle desfilar por las pantallas de nuestros ordenadores. Sin duda será bienvenido. ■

S.O.S. WARE

Ghosts'n Goblins

Commodore

1. ¿Pueden darme unos pokes para el «Ghosts'n Globins? (Los que publicaron anteriormente no me funcionan.)

2. Hay programas como el «Masters del Universo» que sólo cargan en un C-64, soy usuario de C-128 y no consigo hacerlo funcionar (en modo 64). ¿Pueden decirme cómo puedo solucionar el problema?

Hilario García Ostos (Córdoba)

1. Es extraño que no te funcionen, quizás sea porque no es original o no los introduces correctamente.

2. Este problema no tiene una solución, ya que se trata de un problema de incompatibilidad. De todas formas, prueba a cargar los programas con la tecla «Caps Lock» pulsada (y en modo 64), habrá algunos que funcionen.

Reset

Commodore

1. ¿Cómo se puede detectar la colisión entre sprite-texto, entre sprite-sprite y carácter-carácter?

2. ¿Cómo se conoce dónde reside el programa tras resetearlo?

Alberto García Serrano (Málaga)

1. La posición de memoria 53279 se encarga de gestionar la colisión sprite-texto.

La posición de memoria 53278 se encarga de gestionar la colisión sprite-sprite.

Para la colisión entre caracteres tendrás que recurrir a la programación de una rutina que explore la memoria de pantalla, o que tenga en cuenta la posición de cada carácter.

2. Al desensamblarlo verás zonas «incoherentes» que quizá sean gráficas, mapeado, música, etc.; y zonas con sentido, ahí está el programa.

PASATIEMPOS Soluciones

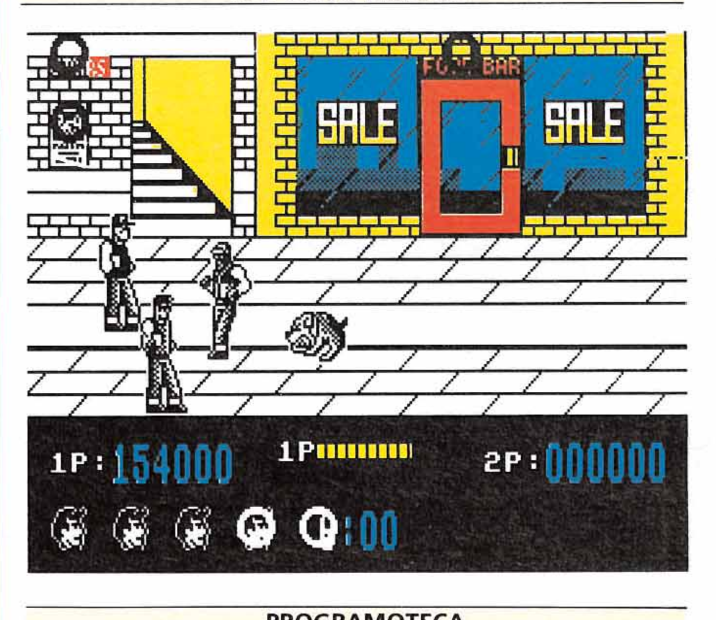
PROGRAMADORES

STEVE TURNER
FIREBIRD
QUAZATRON
RANARAMA
HEWSON
MAGNETRON

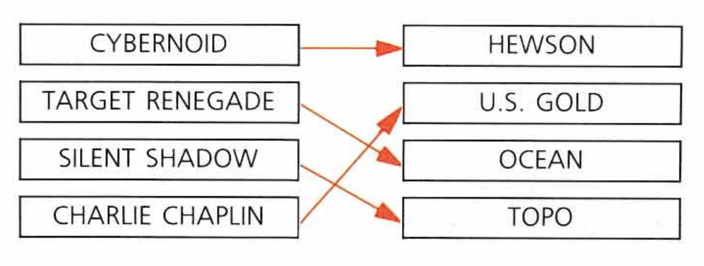
VOCALES

FIREBIRD
OCEAN
MADE IN SPAIN
ELECTRONICS ARTS
OPERA SOFT
GREMLIN GRAPHICS
DINAMIC
MELBOURNE HOUSE
TOPO

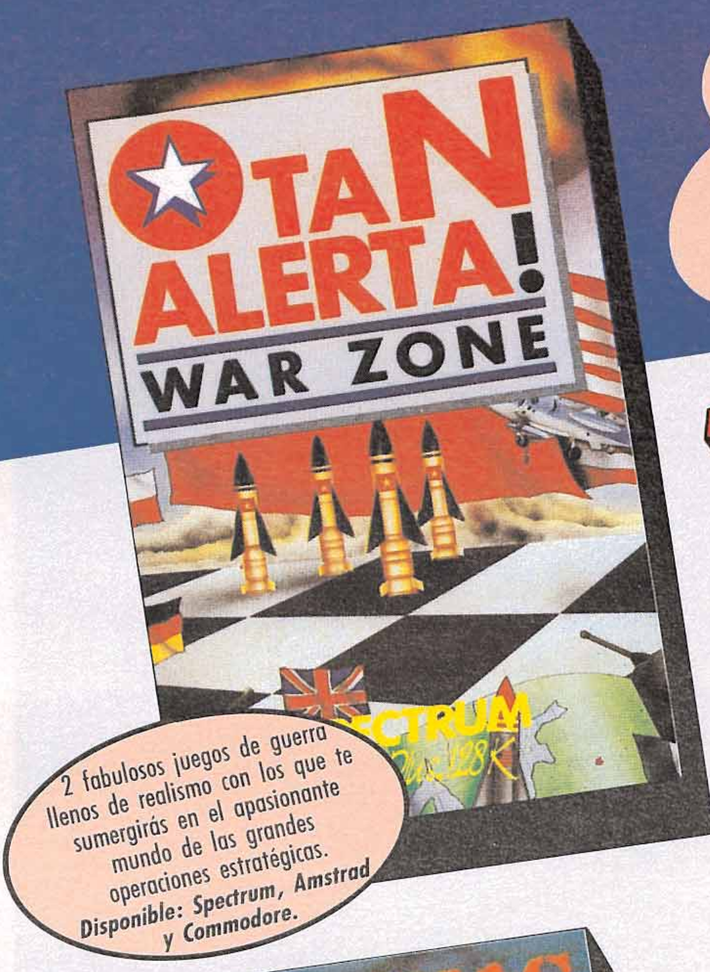
LOS CINCO ERRORES



PROGRAMOTECA

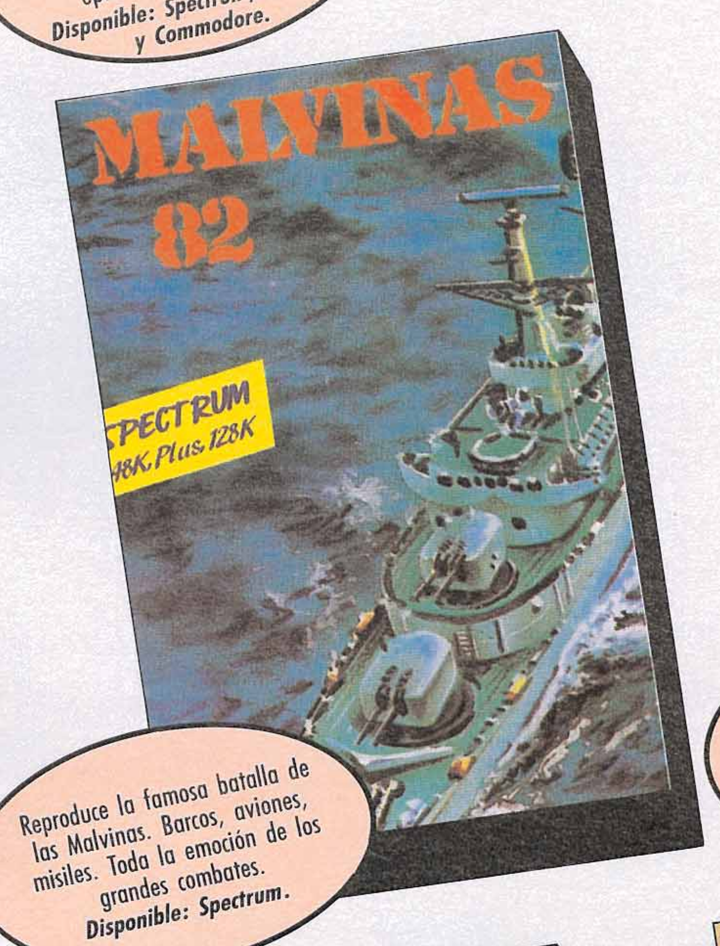


Juegos & ESTRATEGIA



2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.

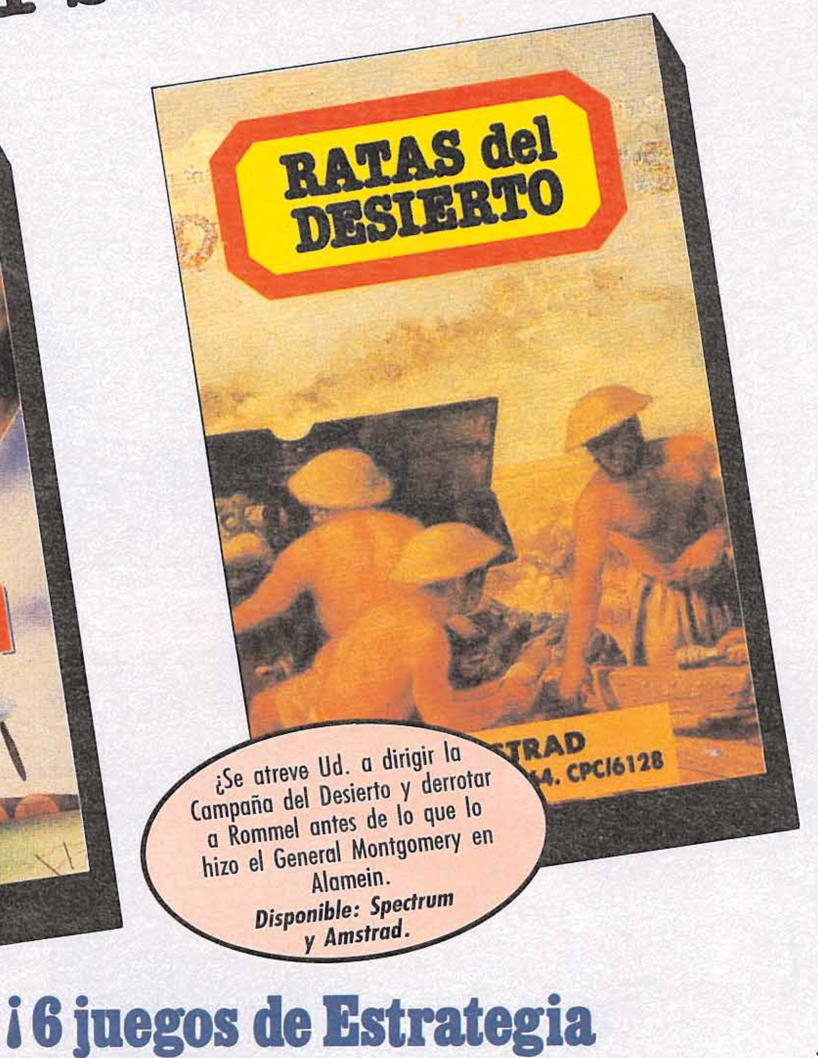
1 cinta por sólo 495 ptas.
3 cintas por sólo 1.199 ptas.
6 cintas por sólo 2.275 ptas.



Reproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates.
Disponible: Spectrum.



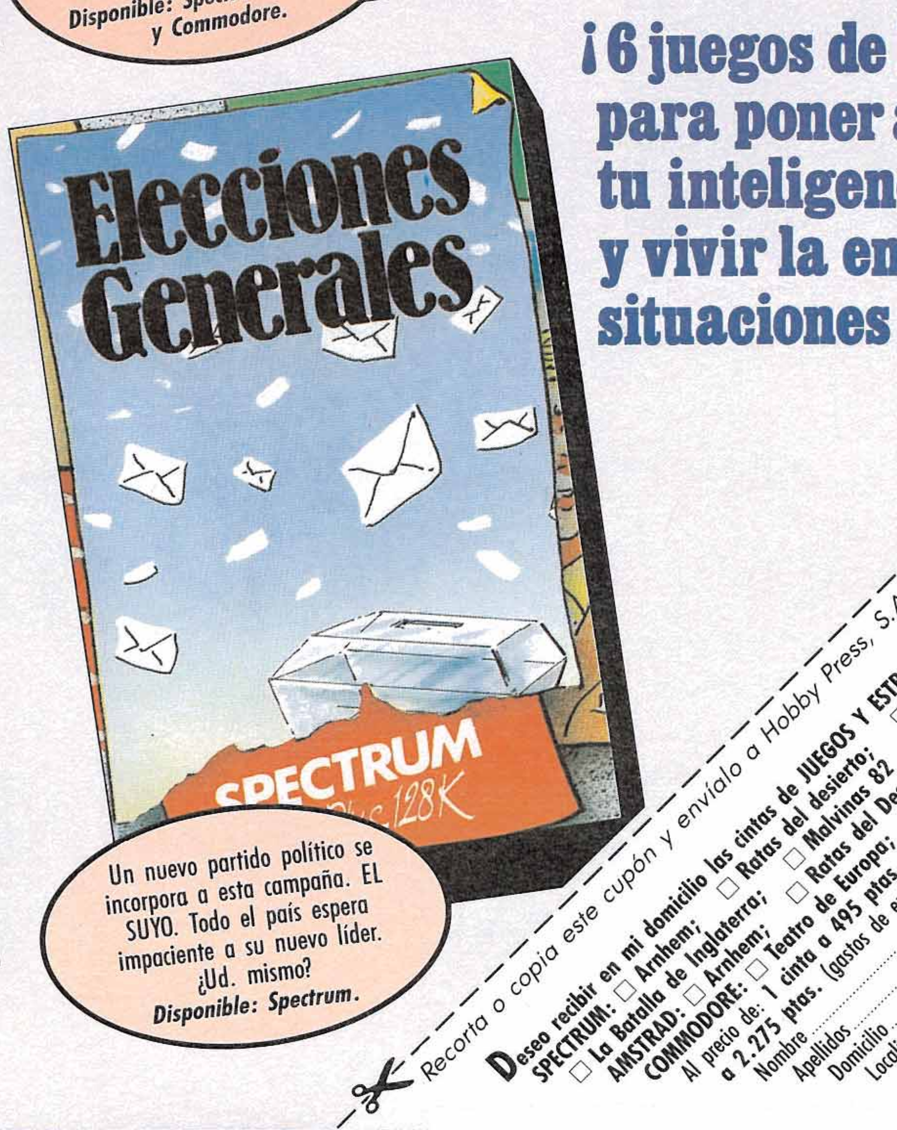
Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein.
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden"
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo?
Disponible: Spectrum.

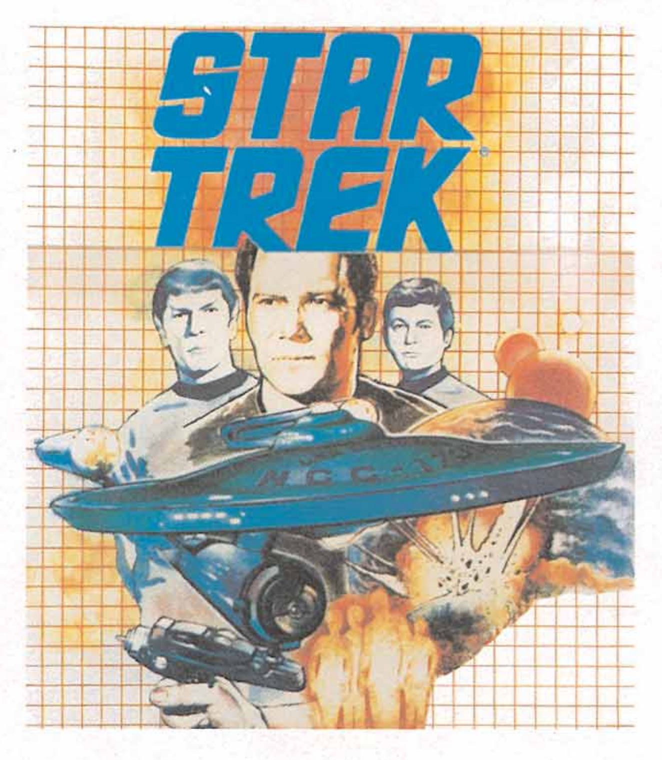
¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos nº 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del desierto;** ◇ **Otan Alerta-War Zone;** ◇ **Elecciones Generales;**
◇ **La Batalla de Inglaterra;** ◇ **Malvinas 82**
AMSTRAD: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del Desierto;** ◇ **Teatro de Europa-War Zone;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
COMMODORE: ◇ **Teatro de Europa;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
Al precio de: **1 cinta a 495 ptas.** (más 100 ptas. de gastos de envío); **3 cintas a 1.199 ptas.** (gastos de envío incluidos); **6 cintas a 2.275 ptas.** (gastos de envío incluidos)
Nombre ....
Apellidos .... Fecha de nacimiento ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)
Formas de Pago
◇ Talón bancario adjunto a nombre de **Hobby Press, S. A.**
◇ Giro Postal a nombre de **Hobby Press, S. A.** nº ....
◇ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
◇ Mediante tarjeta de crédito nº ....
◇ Visa ◇ Master Card ◇ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
(Esta oferta sólo es válida para España)
Fecha y Firma


SUPER MARIO BROS.™
EL VIDEO JUEGO
Tú eres SUPER MARIO, a ti te corresponde salvar a la Princesa y a la gente pacífica del mundo de los champiñones, de las garras del malvado rey Koopa.
Atraviesa ocho fantásticos mundos con grandes sorpresas en cada etapa.
Más de 15 millones vendidos en todo el mundo avalan el juego más interesante de esta década.
Ahora llega a España ¡SUPER MARIO!
Nintendo®
SPACO, S.A.
AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Aniceto Marinas, 92 Bajo - 28008 Madrid - SPAIN
Telefs.: (91) 241 84 70 — (91) 542 71 19 - Fax: 248 24 63
SE ADMITEN PEDIDOS POR CORREO

STAR TREK-UNA NUEVA GENERACIÓN



EL REGRESO DE UN CLÁSICO DE LA CIENCIA-FICCIÓN

De nuevo la fantástica nave Enterprises surca las galaxias, pero esta vez sin Mr. Spock ni el resto de sus compañeros de tripulación.

Esta nueva entrega de la ya legendaria saga cinematográfica llega cargada de novedades: nueva nave, nuevos tripulantes, nuevos malvados... pero la misma historia de siempre.

La humanidad —¡oh, qué original!— se encuentra en grave peligro. El malvado «O», que así se llama el protagonista «malo» de la película, ha tramado un perverso plan para destruirla. Como siempre, nuestros héroes vivirán todo tipo de aventuras en su desesperado intento por salvar la Tierra.

Puede que este filme no vaya a descubrir nada nuevo dentro del mundo de la ciencia-ficción, pero sin duda los aficionados al género —y muy especialmente los más veteranos— no resistirán la tentación de verla. Nosotros tampoco.



SADE ADU



EL REGRESO DE LA VOZ DE TERCIOPELO

La cantante nigeriana Sade Adu ha presentado en nuestro país las canciones que componen su nuevo LP, *Stronger than pride.* Este tercer trabajo —sus dos anteriores discos, *Diamond life* y *Promise*, alcanzaron un gran éxito en nuestro país— continúa el mismo estilo que caracterizara sus anteriores temas: melodías suaves y sugerentes sobre las que flota la voz cálida y dulce —casi de terciopelo— de Sade.

Si en sus dos primeros discos brillaron con luz propia los temas *Smooth operator* y *Sweetest taboo*, en esta ocasión el plato fuerte del LP es la canción que le da título: *Love is stronger than pride*.

Por cierto, que, como detalle anecdótico, podemos resaltar que Sade es una auténtica enamorada de nuestro país, hasta el punto de haberse convertido en su lugar más habitual de residencia.

Esperemos por ello que no olvide incluir a nuestro país en la gira que se realice para la promoción del álbum...

TELEVISIÓN	
LUNES	
DE PELÍCULA	19,30
ALFRED HITCHCOCK PRESENTA	22,45
MARTES	
LAS CHICAS DE ORO	20,00
MIÉRCOLES	
A TOPE	19,00
JUEVES	
METRÓPOLIS	00,45
VIERNES	
MASH	20,00
VIERNES CINE	22,30
SÁBADO	
LA BOLA DE CRISTAL	11,00
PRIMERA SESIÓN	16,05
NÚMERO UNO	19,00
DOMINGO	
ESTRENOS TV	16,05
SESION DE TARDE	11,00
DOMINDO CINE	22,45

ALLEN, SCORSESE Y COPPOLA



TRÍO DE ASES

Tres de los más prestigiosos directores de la actualidad, Woody Allen, Martin Scorsese y Francis Ford Coppola, han acordado aunar sus esfuerzos para la realización de un largometraje dedicado a la ciudad de Nueva York, sin duda uno de los grandes amores de estos tres genios del cine.



El filme, que recibirá el nombre de *New York stories*, estará compuesto por tres episodios de unos 40 minutos realizados independientemente por cada uno de ellos.



Sin duda, *New York stories* será una de las producciones más esperadas del próximo año.



ZIGGY MARLEY



DE TAL PALO...

Entre las novedades y sorpresas que musicalmente nos depara este 1988 destaca la publicación del primer disco de Ziggy Marley, cuyo famoso apellido os da pistas más que suficientes como para adivinar de quién es hijo: del mismísimo rey del «reggae», el desaparecido Bob Marley.



El título del álbum es *Conscious party* y al parecer, aunque conserva en su sonido una gran carga de «reggae», Ziggy le ha dado un aire totalmente nuevo a su música, demostrando que su carrera es algo más que un intento de continuar el éxito logrado por su padre.

La gira de presentación del disco incluirá dos actuaciones en nuestro país, previstas para el día 20 de junio en Barcelona y para el 21 en Madrid.

WHITNEY HOUSTON EN ESPAÑA

QUEREMOS DANZAR CONTIGO



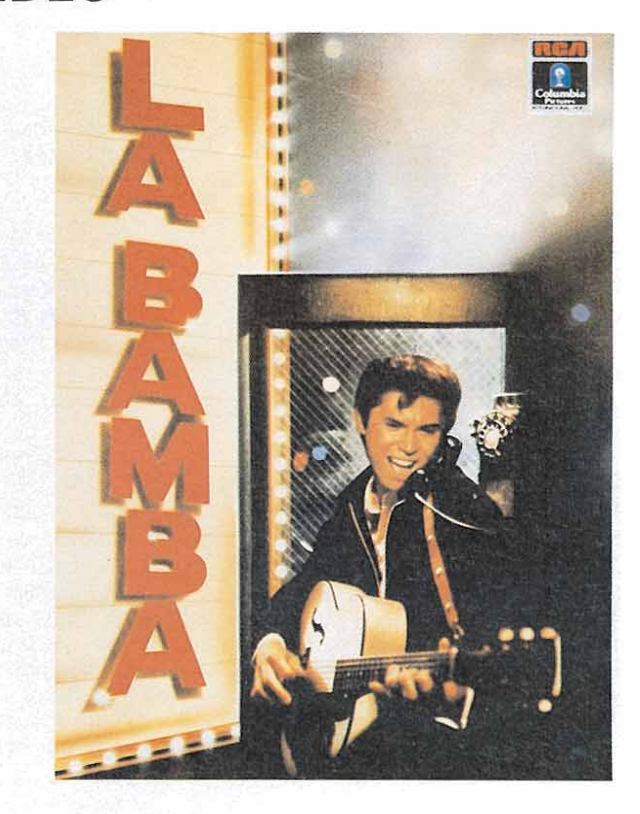
Dentro de la gira mundial que con el nombre de *El momento de la verdad* ha iniciado la cantante estadounidense Whitney Houston, está prevista la celebración de dos conciertos en nuestro país, cuyas fechas y emplazamientos os referimos a continuación: día 28 de junio en Barcelona y día 29 de junio en Madrid.

La gira servirá para que Whitney tenga ocasión de demostrar que, lejos de ser un «producto de estudio», su voz en directo puede alcanzar la misma fuerza e intensidad que en el vinilo. Será también una buena ocasión para escuchar qué tal suenan en vivo los temas de su último álbum, *Whitney*, que tan bien ha funcionado en las emisoras musicales y sobre todo en las discotecas de nuestro país.

No cabe duda de que cuando suenen los primeros acordes de *I wanna dance with somebody*, todos nos pondremos de acuerdo: ¡Queremos danzar contigo, Whitney!

NOVEDADES VÍDEO

LA BAMBA: ARRIBA Y ARRIBA



Entre las novedades que nos depara este verano a todos los aficionados al vídeo se encuentra la película de ámbito latino más taquillera que jamás haya producido Hollywood: *La Bamba*.

El filme, inspirado en la vida del cantante que lanzó a la fama la versión rock de esta pegadiza canción, Ritchie Valens, cuenta su vida desde que sólo era un adolescente que soñaba con convertirse en estrella de la música hasta que lo consigue, pasando por su tormentosa vida íntima y desembocando en el trágico accidente aéreo que acabó con su vida.

Y todo ello regado con un sabroso cocktail de sus mejores canciones interpretadas por músicos de actualidad, entre los que sin duda destacan con brillo propio los chicanos «Los Lobos», encargados de volver a dar vida —y con apoteósico éxito— a la canción que da nombre a la película.

Todo un manjar para nostálgicos y melómanos.

HOUSEMARTINS



NUEVO DISCO Y SEPARACIÓN



El popular grupo inglés «The Housemartins» ha hecho pública su intención de disolverse tras la publicación del que será por tanto su último LP: *Now that's what I call quite good*.

Como recordaréis, el conjunto, que grabó su primer disco, *London O-Hull 4*, hace dos años, obtuvo rápidamente una masiva aceptación entre el público internacional, debido sin duda a la frescura y sencillez de sus canciones, en las que destacan muy especialmente las armonías vocales, y sobre todo a la tremenda simpatía de sus componentes. Éstos son: P. D. Heaton, solista y guitarra; Stan Cullimore, guitarra y vocales; Hugh Whitaker, batería y vocales, y por último Norman Cook, bajo y vocales.

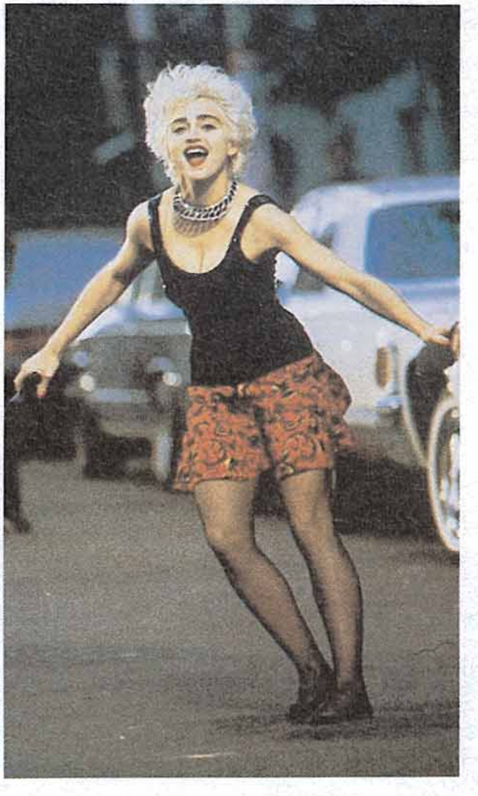
Sin duda el tema que con mayor fuerza les ha catapultado a la fama ha sido la versión «a capella» (sin instrumentos) de *Caravan of love*, que curiosamente no se incluyó en ninguno de sus LPs.

Su segundo trabajo, *The people who grinned themselves to death*, supuso además de su confirmación definitiva un cambio en su formación, entrando Dave Hemingway en el puesto de Hugh Whitaker. También fue en estas fechas cuando «The Housemartins» visitaron nuestro país, regalándonos uno de los conciertos más divertidos de cuantos hemos visto últimamente.

En cualquier caso, y a menos que el grupo cambie su decisión en el último momento, parece que «The Housemartins» tiene las horas contadas. Esperemos por lo menos que sean tan buenos por separado como cuando estaban juntos.

¿QUIÉN ES ESA CHICHA?

LLÉVATE A MADONNA A CASA



Todos los/las fans de la cantante norteamericana Madonna, la nueva «sex-symbol» del mundo de la música, están de enhorabuena: su última película, *Who's that girl*, acaba de ser editada en vídeo.

La película cuenta las peripecias de Kitty, una jovencita que acaba de salir de la cárcel tras cumplir una condena de cuatro años por un delito que no ha cometido. Una vez en libertad se ve envuelta en una serie de turbios enredos que provocan todo tipo de hilarantes situaciones.

A la espera de que Madonna publique su nuevo disco, conformáos como aperitivo con esta entrega en celuloide de la rubia más atractiva de la actualidad.



Formidable La donación de los beneficios obtenidos por el juego «The Race Against Time», creado por Code Masters, a la fundación benéfica Sport Aid, para paliar el hambre del mundo y especialmente sus programadores que han contribuido cediendo los royalties que les corresponderían.

Lamentable Ciertos dependientes en los departamentos de software de los grandes almacenes, que al no estar contratados por los centros comerciales, sino por las casas productoras y distribuidoras de software, orientan a los clientes hacia sus propios productos que, «casualmente», son los más novedosos y espectaculares del mercado.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

LA VENGANZA

El viejo ordenador permanecía desde hacía ya mucho tiempo olvidado en el desván. El polvo cubría sus teclas y a su alrededor las arañas habían tejido sus trampas de seda gris.

Allí, en aquel profundo silencio, el ordenador no podía hacer otra cosa más que recordar. En otra época las cosas eran bien diferentes. Todavía le parecía estar viendo el día en que llegó por primera vez a aquella casa, a su casa. La familia al completo se arremolinaba a su alrededor, emitiendo gritos de alegría mientras con manos impacientes iban quitándole de encima los numerosos embalajes plastificados. ¡Qué momentos!

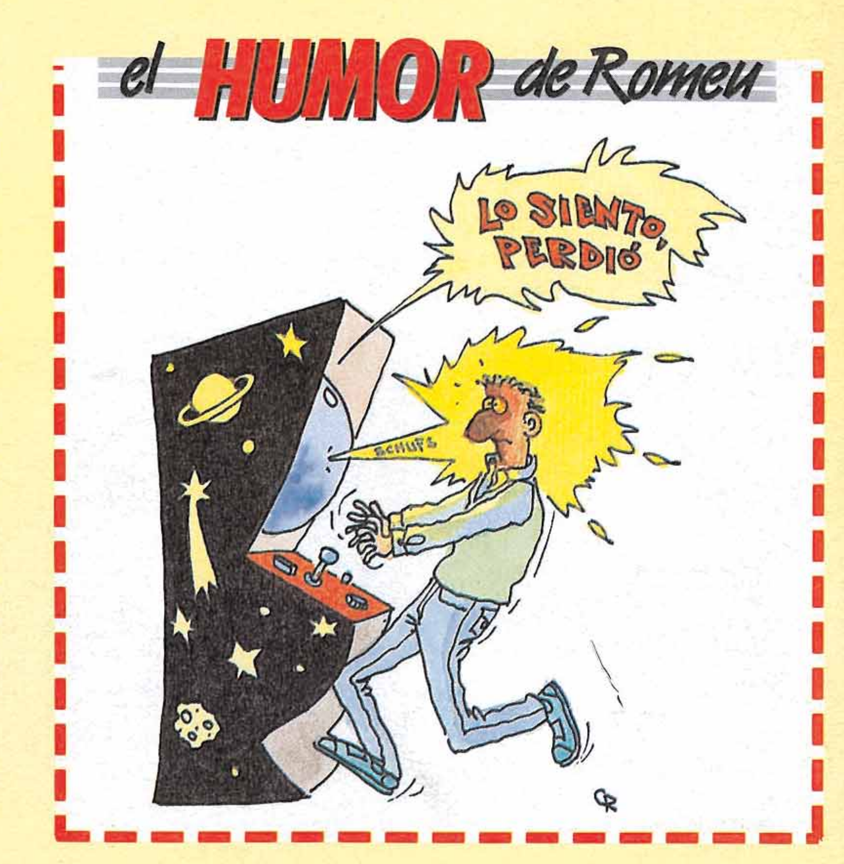
Aquellos primeros meses fueron agotadores. Pero, con el tiempo, las cosas fueron cambiando. Los niños ya no querían pasar las tardes con él, esas cálidas tardes de otoño en las que reían juntos y disfrutaban con aquellos juegos tan divertidos. Ni siquiera el padre había vuelto a ponerle aquel programa con el que pasaron tantas horas frente a frente calculando sumas y porcentajes.

Un día escuchó una conversación que le hizo sentirse tremendamente triste. —Se me ha quedado pequeño. Yo quiero uno de 16 bits—. Y sucedió lo inevitable. Un lunes lluvioso alguien le subió al desván, le colocó junto a una polvorienta gramola y cerró la puerta tras de sí.

Así transcurrieron muchos meses, años quizá. Hasta que, de repente, sintió como se abría súbitamente la puerta. El ordenador comenzó a temblar de emoción. No era posible, habían vuelto a acordarse de él, alguien le necesitaba con urgencia y, con él bajo el brazo, corría escaleras abajo...

Ahora, el viejo ordenador es consciente de que nunca más podrá salir de este desván. Sin embargo, algún extraño reflejo de luz parece dibujar en su pantalla una mueca casi humana: algo que recuerda vagamente a una cínica sonrisa. Sin duda el viejo ordenador está recordando el día en el que subieron a buscarle ansiosamente y él, por alguna extraña razón se empeñó en repetir una y otra vez el mensaje: Error de carga. Inténtelo de nuevo. ■

Amedio Recortez



¿Cómo es posible que las compañías de software no comprendan la importancia del lanzamiento simultáneo de todas las versiones de un juego, para evitar así el desfase que se ha producido en algunos casos, como por ejemplo con el «Ikari Warriors» de Elite, que apareció en la versión de Amstrad hace más de un año y llega ahora para Spectrum y PC?

• • •

¿Por qué todas las compañías y distribuidoras de software tienen la obsesión de que estamos contra ellas y a favor de sus competidores más directos?

• • •

¿Dónde van a encontrar los programadores españoles una «musa» que les inspire el día en que los grandes ases del deporte —Butragueño, Aspar, Fernando Martín, etc.— decidan no prestar su nombre a los simuladores deportivos para «mejorar» la calidad de los mismos?

• • •

¿Cuándo comercializará AMSTRAD su nuevo proyecto de ordenador de 16 bits, especialmente diseñado para los maníacos del videojuego y que según todos los indicios, por precio y prestaciones, superará a los ya clásicos ATARI ST y COMMODORE AMIGA?

• • •

¿Qué ocurrirá el día que los usuarios se cansen de comprar siempre juegos que incomprensiblemente son demasiado parecidos entre sí, aunque en las carátulas figuren nombres distintos?

Busca las diferencias





Tenéis 10 segundos para contemplar estas dos fotografías y adivinar a qué versiones del juego «Ikari Warriors» pertenecen. ¿Listos? Aquí tenéis las soluciones: la primera foto corresponde a la versión IBM, PC y compatibles del juego, mientras que la segunda pertenece a la versión... IBM, PC y compatibles. No, no nos hemos vuelto locos, lo que ocurre es que una está realizada con una tarjeta gráfica EGA —el propio programa se encarga de averiguar cuál está conectada a vuestro ordenador—. La diferencia salta a la vista.